大戦略V DX

大戦略V DX for Windows95
大戦略Vパワーアップキット for Windows95

セットアップ マニュアル

必要なシステム

■動作環境　Microsoft Windows95日本語版が動作する環境。

■対応機種　下記の486以上のCPU搭載機種
(486/66MHz以上のCPU搭載機種を推奨)
- PC-9801/9821シリーズ
- IBM　PCおよびその100%互換機

■メディア　CD-ROM

●上記の他に、本製品の動作には次のものが必要です。
- 2倍速以上のCD-ROMドライブ
- 640×480ドット以上、256色のカラー表示が可能な環境
- ハードディスク
- マウス
- RAMの容量が12MB以上（16MB以上を推奨）

※使用環境によっては、本文中で触れてあるファイル名の大文字・小文字、拡張子の有無などが異なる場合があります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3丁目10-30

インストール方法

・・・・・・大戦略Ⅴから大戦略Ⅴ DXにアップデートする場合・・・・・・

すでに『大戦略Ⅴ』製品版をお持ちで、『大戦略Ⅴ DXパワーアップキット』を購入された方は、以下の方法で大戦略Ⅴを大戦略Ⅴ DXへとアップデートしてください。

注意！　アップデートを行なうと、大戦略Ⅴがインストールされている「Ds5」フォルダ全体が消去され、大戦略Ⅴ DX用の「Ds5dx」フォルダが新たに作成されます。

大戦略Ⅴのフォルダ内に過去のゲームデータや、『大戦略Ⅴワールドマップ集』で更新した部隊長データなどがあって、それらを保存しておきたい場合は、アップデート作業の前にそれらのファイルを、「Ds5」フォルダ以外のフォルダに退避させてください。

なお、大戦略Ⅴ用のゲームデータや部隊長データは、ゲームの仕様が変更されたため、大戦略Ⅴ DXでは使用できません。大戦略Ⅴ用のマップも大戦略Ⅴ DXでは使用できませんが、大戦略Ⅴ DXではこれらのマップを含む全24マップを、新たに大戦略Ⅴ DX用としてインストールし直すので、バックアップなどを取っておく必要はありません。

①ハードディスクに、大戦略Ⅴ製品版がインストールされているか確認します。大戦略ⅤをCD-ROMから直接実行していた方は、ハードディスクへのインストールをあらかじめ行なってください。

②Windows95のCD-ROMオートプレイ機能をオフにしている場合は、Windows95のマニュアルに従って、オートプレイ機能をオンに設定し直してください。

③大戦略Ⅴ DXのCD-ROMをCD-ROMドライブに挿入します。自動的に起動ダイアログが表示されので【インストール】ボタンをクリックします。

④大戦略Ⅴ DXセットアッププログラムの「ようこそ」ダイアログが表示されるので【次へ】をクリックします。

⑤「インストール先の選択」ダイアログが表示されます。通常はこのまま【次へ】をクリックします。

※インストール先ディレクトリを変更したい場合は【参照】をクリックして「ディレクトリの選択」ダイアログを呼び出します。ディレクトリのパス名を指定したら、【OK】をクリックして「インストール先の選択」ダイアログに戻り、【次へ】をクリックします。

⑥「セットアップオプション」ダイアログが表示されます。インストールのパターン別にボタ

ンアイコンが3種類用意されているので、希望のボタンをクリックします。

※「標準」インストールは、オープニングムービー以外のすべてのファイルをハードディスクにインストールします。このパターンを選んだ場合、プレイする際にCD-ROMドライブに大戦略V DXのCD-ROMが入っていないと、オープニングムービーが表示されません。

インストールに際しては、**ハードディスクに35MB以上の空き容量が必要です。**

※「最小」インストールは、オープニングムービーと壁紙ファイル以外のすべてのファイルをハードディスクにインストールします。このパターンを選んだ場合、プレイする際にCD-ROMドライブに大戦略V DXのCD-ROMが入っていないと、オープニングムービーと壁紙が表示されません。

インストールに際しては、**ハードディスクに22MB以上の空き容量が必要です。**

※「完全」インストールは、オープニングムービーと壁紙ファイルを含むすべてのファイルをハードディスクにインストールします。

インストールに際しては、**ハードディスクに60MB以上の空き容量が必要です。**

⑦「スタートメニュー」の「プログラム」フォルダ内の任意のフォルダに、ショートカットアイコンを登録するための「プログラムフォルダの選択」ダイアログが表示されます。プログラムフォルダを選択したら【次へ】をクリックします。

※デフォルトでは、「プログラム」フォルダに「SystemSoft Game」フォルダが作成され、その中に大戦略V DXアプリケーションのショートカットアイコンが登録されます。

⑧READMEファイルをすぐ読むかどうか尋ねる「質問」ダイアログが表示されます。**READMEファイルには、マニュアルへの記載が間に合わなかった重要な注意事項などが書かれているので、必ず目を通してください。**【はい】をクリックします。

以上でアップデートは完了です。

・・・・・・・・・新規に大戦略V DXをインストールする場合・・・・・・・・・

今回初めて『大戦略V DX』を購入された方は、左ページの「大戦略Vから大戦略V DXにアップデートする場合」のパートの手順の②以降に従ってください。この場合、ハードディスク上に大戦略V DX用の「Ds5dx」フォルダが新たにインストールされます。

ゲームの起動方法

①ゲームを起動するときは、「スタートメニュー」を開き、登録した大戦略Ⅴ DXのショートカットアイコンを選択実行します。

②ゲームのオープニング・ムービーが表示されます。ムービー画面の中をクリックすると、再生が中断され、ゲームのアプリケーションウィンドウが開きます。

※ハードディスクに既に大戦略Ⅴ DXをインストールしている状態で、CD-ROMのオートプレイ機能が働くと、【インストール】の代わりに【実行】というボタンが表示された起動ダイアログが現れます。ここで【実行】をクリックすると、インストールプログラムではなく、ハードディスク上の大戦略Ⅴ DXアプリケーションが起動します。

・・・・・・・・・・・・・・・・・モニタの表示モードについて・・・・・・・・・・・・・・・・・

このゲームは、256色のディスプレイモードで設定されている標準のカラーパレットで正常に動作するように製作されています。

そのため、ディスプレイモードを256色より多い色数（たとえば6万5000色など）に設定して起動すると、正常でないカラーで表示されてしまうことがあります。

その場合は「画面のプロパティ」の【ディスプレイの詳細】で、カラーパレットを256色に変更してから『大戦略Ⅴ DX』を起動してください。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・表示フォントについて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

このゲームでは、表示フォントとして、MS明朝を使用します。

MS明朝フォントは通常、Windows環境で標準に組み込まれているフォントのひとつですが、一部のWindowsプレインストール・マシンなどではまれに組み込まれていないことがあります。その場合は、Windows95のマニュアルを参照して、Windows95のディスクからMS明朝フォントをインストールし直してください。

・・・・・・・・・・・・・・・Windows95の操作方法・用語・・・・・・・・・・・・・・・

本マニュアル及び、ユーザーズマニュアル中では、Windows95の基本操作方法や用語については、詳しくは説明していません。Windows95の基本的な操作方法や用語についてはWindows95のマニュアルを参照してください。

CONTENTS

はじめに ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・3

ゲームの基本

ゲームの概要と目的・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・4
基本操作と画面・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6
■基本操作・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・6
■メニューバーとツールバー ・・・・・・・・・・・・・6
■情報バー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・7
■起動直後のアプリケーションウィンドウの表示 ・7
ゲームの大まかな流れ ・・・・・・・・・・・・・・・・・8
■大戦略Ⅴ DXゲーム進行チャート ・・・・・・・9

チュートリアル

チュートリアルで練習を・・・・・・・・・・・・・・・10

リファレンス編／ゲーム全般

ゲーム全体の環境設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・21
新規ゲーム・初期フェーズ ・・・・・・・・・・・・・・24
■陣営設定 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・25
■ユーザーキャラクター作成・・・・・・・・・・・・・26
ゲームの保存と再開 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・29
■ゲームの保存・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・29
■ゲームの再開・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30
■【ファイルを開く】ボタン・・・・・・・・・・・・・31
ゲームの終了 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・32
■通常の終了 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・32
■緊急中断・緊急中断の再開 ・・・・・・・・・・・・32

リファレンス編／戦略級モード

戦略級モードでの画面の見方 ・・・・・・・・・・・・33
■【世界地図】ウィンドウ ・・・・・・・・・・・・・・33
■【世界地図】ウィンドウの表示切り替え ・34
■【INFO:〜データ】ウィンドウの表示 ・・・38
戦略フェーズ・軍団編制関連コマンド・・・39
■【軍団編制】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・39
■【軍団再編制】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・42
■【軍団の削除】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・42
戦略フェーズ・部隊関連コマンド ・・・・・・・43
■【軍団内部隊編集】・・・・・・・・・・・・・・・・・43
■【軍団間の部隊移動】・・・・・・・・・・・・・・・・44
■戦略フェーズでの部隊補充・部隊修理・・45
戦略フェーズ・移動関連コマンド ・・・・・・・・46
■軍団への移動指示と【軍団の移動中止】・46
■軍団の移動制限・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・46
■【軍団の輸送】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・47
■【軍団の展開】・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・48
戦略フェーズ・各種収入／兵器開発・・・・・49
■戦略フェーズでの収入 ・・・・・・・・・・・・・・49
■新兵器の開発 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・50
戦略フェーズ・終了 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・50
■戦略フェーズの終了 ・・・・・・・・・・・・・・・・50
実行フェーズ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・51
■【戦闘選択】ダイアログ ・・・・・・・・・・・・・51
■複数のエリアでの戦闘 ・・・・・・・・・・・・・・53
■実行フェーズの終了と、
他国フェーズでの残りの戦闘の処理 ・・53

リファレンス編／戦術級モード

戦術級モードでの画面の見方 ・・・・・・・・・・54
■【戦場拡大地図】ウィンドウ・・・・・・・・・・54
■【戦場拡大地図】ウィンドウの表示切り替え・58
■【戦場拡大地図】ウィンドウのスクロール ・・・59
■【選択部隊】パレット・・・・・・・・・・・・・・・59
■【Info:〜データ】ウィンドウの表示 ・・・・60
戦術級モードの全体ルール ・・・・・・・・・・・・61
■ターン制の採用・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・61
■行動力の消費 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・61

■戦場拡大地図の建物の領有状態……62
■戦場拡大地図内の天候……63
■援軍……63
■軍団撤退……63
■戦場拡大地図での勝利条件……64
資金・燃料の持ち込み……65
部隊配置……66
■【部隊配置】ダイアログ……66
■部隊配置の制限……67
部隊の選択……68
■マウスクリックでの選択……68
■【次部隊】コマンドでの選択……68
■【戦闘部隊表】ウィンドウでの選択……68
部隊の移動……70
■移動の方法……70
■移動力……70
■燃料……71
■ヘックスによる移動制限……71
戦闘……72
■戦闘の種類……72
■戦闘の方法……73
■戦闘の仕組み……75
■戦闘の影響……75
部隊の搭載・展開……76
■搭載の方法……76
■搭載時の影響……76
■展開の方法……76
部隊の編制……77
■編制の方法……77
■編制時の制限……77
■編制の影響……77
部隊の【変形】……78
■変形の方法……78
■変形の影響……78
【武装交換】……79
■武装交換の方法……79
【爆撃】……80
■爆撃の方法……80
■爆撃の影響……80
【占領】……81
■占領の方法……81
■占領の影響……81
補給……82
■補給の方法……82
■補給の効果……82
修理・補充……82
■修理・補充の方法……82
ターンの終了……83

その他

部隊のパラメータ……84
■部隊と兵器の詳細情報……84
各種表・地図ウィンドウの見方……88
■【兵器表】ウィンドウ……88
■【武装表】ウィンドウ……89
■【戦闘部隊表】ウィンドウ……89
■【戦闘軍団表】ウィンドウ……89
■【部隊長表】ウィンドウ……89
■【地形表】ウィンドウ……90
■【移動形式表】ウィンドウ……90
■【地域表】ウィンドウ……90
■【陣営表】ウィンドウ……91
■【戦歴表】ウィンドウ……91
■【HQマップ】ウィンドウ……91
■【参照地図】ウィンドウ……92
【INFO:～データ】ウィンドウの見方……93
■【INFO:兵器データ】ウィンドウの表示・93
■【INFO:部隊長データ】ウィンドウの表示・84
■【INFO:武装データ】ウィンドウの表示・94
■【INFO:地域データ】ウィンドウの表示・95
■【INFO:陣営データ】ウィンドウの表示・95
■【INFO:軍団データ】ウィンドウの表示・95

はじめに

「大戦略？　昔はよく遊んだなあ」。とあるパソコンフェアに大戦略Ⅴを出品したとき、お客さまからそんなお話をちょくちょくうかがいました。昔……ですか、そんな冷たいことおっしゃらないでくださいよ。皆さまのおかげで、最近の大戦略はこんなに立派になって、あんなこともこんなこともできるようになったんですから！

そう、確かにそのとおりかもしれません。大戦略シリーズほどユーザーの方々のご意見が反映されているパソコンゲームは、ほかにないはずです。私たちは、これまでにいったい何通の励ましやお叱り、ご要望のお便りをいただいたことでしょう。その一時一句が10年の月日をかけて大戦略の血となり肉となって、やっとここまで成長したというのが私たちの実感なのです。

一時、ゲームのキャラクターなどを成長させて楽しむ「そだてゲー」なるものが流行りましたが、大戦略でも今やユニットや部隊長を育てるのは当たり前。おまけに、ゲームそのものを皆さまに育てていただき、しかもその過程をも楽しんでいただいちゃったわけです。これは、いわゆるひとつの「げーソダテー」といったところでしょうか。うーむ、実に虫のいい話ですねー。わけがわかりませんねー。

……というわけですので、今後とも皆さまからのお叱りのお便りをお待ち申し上げております。あ、ぜんぜん誉めていただかなくていいんですよ。これ以上、私たちがつけあがると収拾がつかなくなりますから。

●

100万年後の世の中でも大戦略がプレイされていることを夢見つつ、さあ、『大戦略ⅤDX』をスタートしてください！

1996年12月

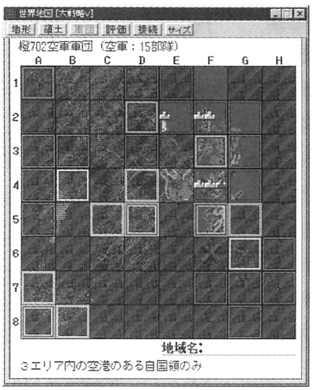
大戦略Ⅴ DX制作スタッフ一同

ゲームの基本

ゲームの概要と目的

大戦略V DXは、「世界地図」という巨大なマップ上で最大8ヶ国の軍団が戦いを繰り広げる、現代戦をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。

世界地図は、8×8の計64エリアで構成されています。各国はまず、これらエリア上で、軍団の編制や移動など「戦略級」の行動を取ります。そして敵国の軍団と遭遇すると、戦闘状態に入ります。

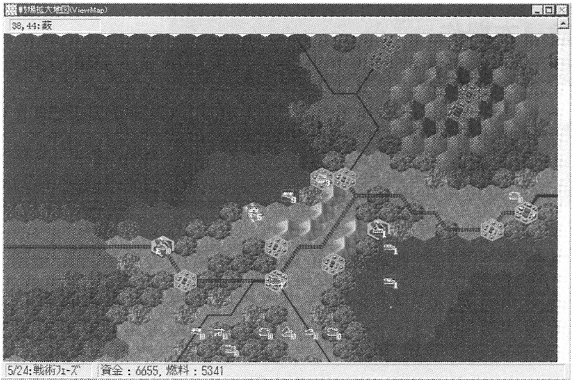


←世界地図

実際の戦闘は、敵軍団と遭遇したエリアと、その周囲のエリアの一部を含む「戦場拡大地図」上で行ないます。戦場拡大地図は「ヘックス」と呼ばれる六角形のマス目で構成されています。戦場拡大地図は、敵軍団と遭遇した戦闘の中心エリア32×32ヘックスと、その周囲のエリア分を含めた64×64ヘックスで構成されます。

各国はここに、軍団に所属する部隊を配置し、補給・移動・攻撃・占領などの「戦術級」の行動を指示して、戦場拡大地図の制圧を目指します。

そして24ターン終了までに、その戦場拡大地図上のすべての敵国部隊が全滅するか撤退すると、その中心エリアは残っている国のものになります。



戦場拡大地図→

こうして、世界地図上の各エリアを順次自国の領土にしていき、世界地図上のすべての敵国の首都エリアを制圧した国が、最終的な勝利を手にすることができます。

●戦場拡大地図での勝利条件

24ターン終了までに、戦場拡大地図上のすべての敵国部隊を全滅または撤退させる。

●世界地図での勝利条件

世界地図上に存在するすべての敵国首都エリアを制圧する。

●１ヶ国が持てる最大軍団数

世界地図上に存在する国数によって、最大軍団数は以下のような影響を受けます。戦闘によって国が滅んで減った場合は、その残存国数が基準となります。

8ヶ国・・・・・・・・5軍団　　7ヶ国・・・・・・・・6軍団
6ヶ国・・・・・・・・7軍団　　5ヶ国・・・・・・・・8軍団
4ヶ国・・・・・・・10軍団　　3ヶ国・・・・・・・14軍団
2ヶ国・・・・・・・20軍団

●１軍団が持てる最大部隊数

20部隊。

基本操作と画面

■基本操作

このゲームでは、マウスで、メニュー、ボタン、アイコンを選択したりクリックすることで、大半のコマンドを実行できます。また、メニューコマンドのいくつかは、独自のショートカットキーを使ってキーボードから実行することも可能です。一部のウィンドウでは、マウスの右ボタンクリックも有効です。

世界地図や一部の表ウィンドウなどでは、表示されている要素をダブルクリックしたり、ウィンドウ外または別ウィンドウ上にドラッグ＆ドロップすることで、より詳しいInfoデータウィンドウを開くことができます。

●ウィンドウの管理

モニタ画面が狭くてアプリケーションウィンドウ内の各ウィンドウが邪魔になるときは、各ウィンドウを必要に応じて閉じたり最小化してください。また、【ウィンドウ】メニューから【重ねて表示】【並べて表示】【アイコン整列】【全Info閉じる】などのコマンドを実行して、一度にすべてのウィンドウを、見やすいように整理することもできます。

なお、アプリケーションウィンドウやドキュメントウィンドウに対して、【移動】【サイズ変更】【最小化】【最大化】【閉じる】などのコマンドを実行する場合の操作方法はWindows95のマニュアルを参照してください。

●ロード/セーブ・ダイアログでの操作

ファイルのロードやセーブを行なうダイアログでの、パスの移動やドライブの指定方法については、Windows95のマニュアルを参照してください。

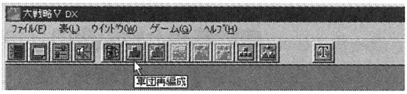
■メニューバーとツールバー

大戦略V DXのアプリケーションウィンドウの上部には、各種コマンドを並べたメニューバーと、よく使うコマンドだけをボタン化したツールバーが表示されます。

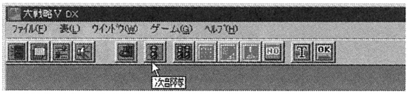
この表示内容は、マップファイルやゲームファイルを何も読み込んでいない起動直後の「初期フェーズ」、主に軍団の編制・移動を行なう戦略級の「戦略フェーズ」「実行フェーズ」、軍団に属する部隊が戦闘を行なう戦術級の「戦術フェーズ」で、表示内容が切り替わります。

また、ツールバー上の各ボタンにマウスポインタを重ねると、ボタンのコマンド内容を記したヘルプチップが表示されます。

戦略フェーズでのツールバー→



戦術フェーズでのツールバー→



なお、その時点で実行が不可能なコマンドは、メニューやボタンがグレーで表示されます。

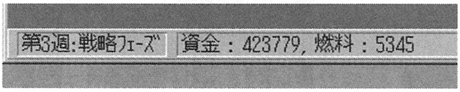
●【ヘルプ】メニュー

ゲーム中操作方法が分からなくなったときなどは、【ヘルプ】メニューでオンラインヘルプを呼び出してください。

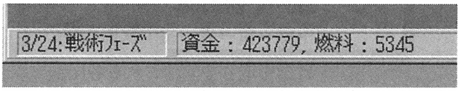
■情報バー

アプリケーションウィンドウの最下段には、ゲーム上での経過時間（週単位）と現在の「フェーズ」名称、現在所有している資金と燃料が表示されます。戦術フェーズのときは、経過時間の代わりに24ターン中の何ターン目が実行されているかが表示されます。

戦略・実行フェーズでの情報バー→



戦術フェーズでの情報バー→



■起動直後のアプリケーションウィンドウの表示

ゲームの起動直後は、アプリケーションウィンドウ内に、他のウィンドウはいっさい表示されません。【ファイル】メニューから【新規ゲーム】【ゲーム再開】【緊急中断の再開】のいずれかを選択実行して、データを読み込むと初めて、その他のダイアログやウィンドウが表示されます。

ゲームの大まかな流れ

●戦略級と戦術級の２つのモード

このゲームでの操作・進行は、大きく2つのモードに分かれています。

ひとつは、世界地図のエリア上で軍団を編制したり、軍団がエリア間での移動を行なったりする戦略級モードでの各種操作・進行です。

もうひとつは、異なる国の軍団同士が 同一のエリアで遭遇したときに実際に戦場拡大地図上で戦闘を行なう戦術級モードでの各種操作・進行です。

2つのモードは、さらに細かく「フェーズ」という進行段階に分けられています。新規にゲームを開始した直後は、どちらのモードにも属さない「初期フェーズ」に自動的に入ります。ここではそのゲームマップでの自国の陣営設定、ユーザーキャラクターの作成など、全般的な設定を行ないます。

●戦略級モードの「戦略フェーズ」「実行フェーズ」

初期フェーズが完了すると、軍団を編制（作成）したり、軍団に輸送や移動を指示する「戦略フェーズ」に入ります。

続く「実行フェーズ」では、軍団が実際にエリア上を移動します。このとき同一エリアで味方軍団と敵軍団が遭遇した場合は戦闘が発生します。実行フェーズでは主に、戦闘に派遣する援軍の指定などを行ないます。

●戦術級モードの「戦術フェーズ」

エリアで発生した戦闘は、軍団に属する各部隊が、戦場拡大地図上で解決します。これが戦術級モードの戦術フェーズです。

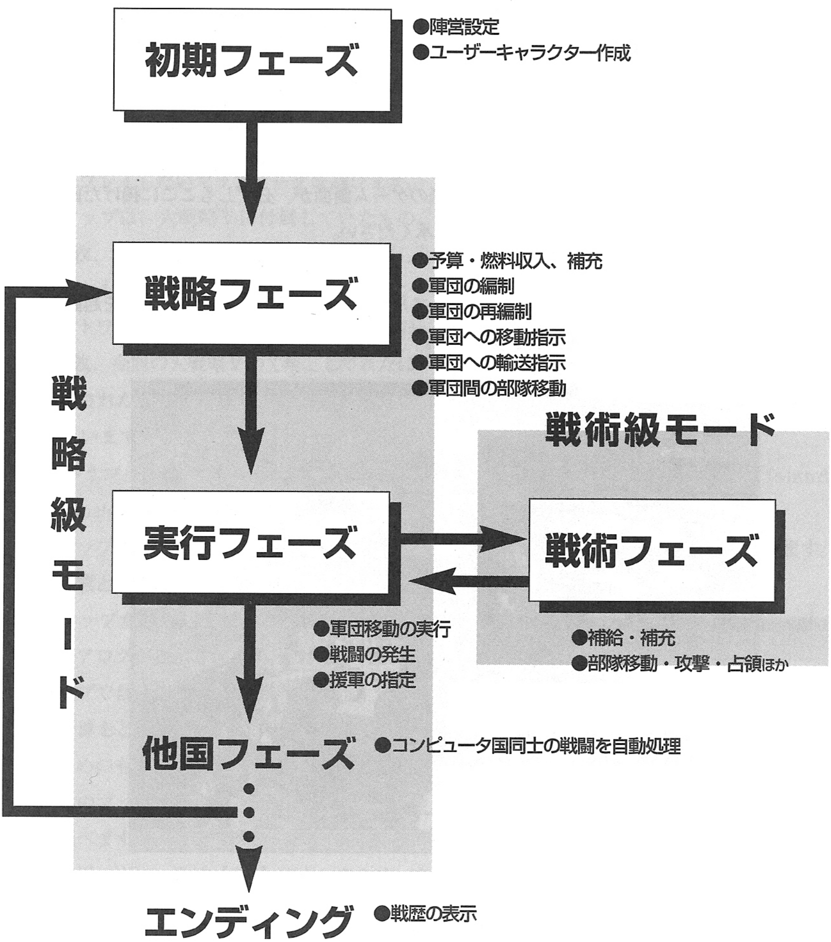
戦術フェーズでは、その戦場拡大地図上に存在する各国が、紺→赤→紫→緑→黄→青→橙→灰の順で、自国の順番が回ってきたときだけ、様々な行動を取ります。これら各国別の順番のことを「プレイヤーターン」といいます。そして各国の順番が一巡することを1「ターン」経過したといいます。

各国は自国のプレイヤーターンのとき、補給・移動・占領・攻撃などの行動を取り、最終的にその戦場拡大地図からすべての敵国部隊を排除することを目指します。その戦場拡大地図上で勝敗の決着がつくと、戦術フェーズを抜けて、再び戦略級モードの実行フェーズに戻ります。このとき、他のエリアで遭遇が起こっていた場合は、援軍の指定をした後に、そのエリアでの戦術フェーズに再び突入します。すべての自国の戦闘処理が終わった後は、「他国フェーズ」でコンピュータ同士の戦闘を自動処理します。

　こうしてすべての遭遇エリアでの戦闘が終了すると、世界地図が新たな勢力範囲で塗り替えられ、次の戦略フェーズが始まります。フェーズが一巡すると、ゲーム上の時間で1週間が経過したことになります。

　以降、どれか1国が最終勝利を収めるまで、これらフェーズの循環が繰り返されます。

大戦略V DXゲーム進行チャート



チュートリアル

チュートリアルで練習を

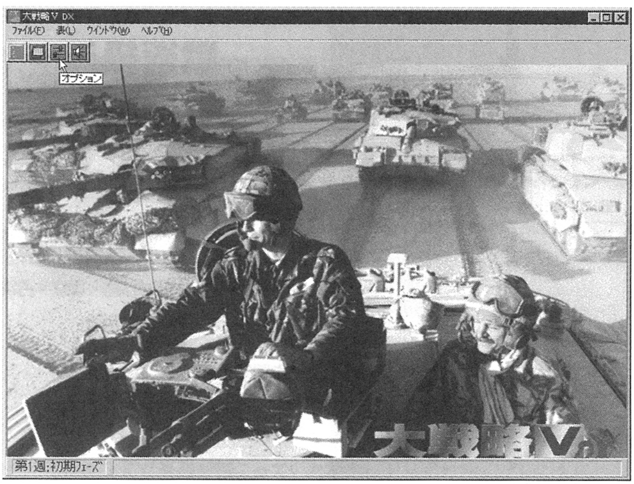
大戦略V DXは現代戦という複雑なテーマを扱っているだけに、操作方法や、ゲームシステムの概念も、かなり複雑なものになっています。これまで大戦略シリーズに親しんでこられた方はともかく、初心者の方は、プレイ方法に慣れるまでが一苦労でしょう。

このパートでは、大戦略V DXのゲーム手順を、実際に試しながら練習してみましょう。

なお、大戦略V DXでは、コンピュータプレイヤー側も、思考ルーチンによって考えながら各種の行動を取ってきます。そのため、実際のゲーム画面が、必ずしもここに掲げた画面イメージと同じになるとは限りませんのでご了承ください。

■大戦略V DXを起動する

まずは『大戦略V DXセットアップ　マニュアル』の手順に従って大戦略V DXを起動してください。以下のような初期画面が現れます。



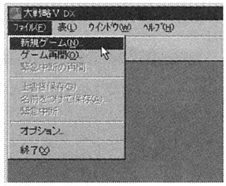
この状態で、ツールバー上のボタンにマウスポインタを重ねてください。ボタンの名称がヘルプチップとして表示されます。大戦略V DXでは、基本的なコマンドの多くを、このツ

ールバーのボタンをクリックして実行できます。そのときボタンの内容を忘れてしまった場合は、このようにヘルプチップを出して、内容確認できると覚えておきましょう。

※ときおりヘルプチップが表示されなくなることがありますが、そのときはアプリケーションウィンドウをアクティブにしてから、ボタンにマウスポインタを持っていくと、ヘルプチップが表示されます。

■新規のマップデータを読み込む

この状態ではゲームを始めることができないので、【ファイル】メニューから【新規ゲーム】を選択実行します。



右のような【新規ゲーム】ダイアログが表示されます。ここで上のファイルリストから、プレイしたいマップデータを選びます。

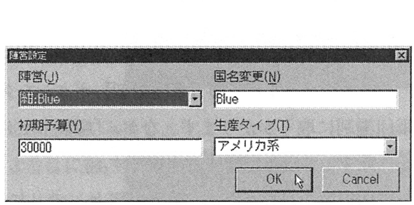


マップは、大戦略Ⅴに付属していたものが2枚、大戦略Ⅴワールドマップ集に付属していたものが10枚、大戦略Ⅴ用にパソコンネットワークなどで無償配布されていたものが2枚、今回の大戦略Ⅴ DX用として新たに作成されたものが11枚の、計25枚が用意されていますが、ここでは「Vmap01.d5m」というマップファイルを選択します。これは大戦略シリーズでお馴染みの「Island Campaign96」というマップで、大戦略Ⅴにも付属していたものです。

マップデータを選択したら【開く】ボタンをクリックして、マップデータを読み込みます。

■陣営と部隊長の設定を行なう

マップが読み込まれると、【陣営設定】ダイアログが表示されます。これは、そのマップで自分がどの国をプレイするか、初期予算をどれだけ用意するかなどを設定するためのものです。



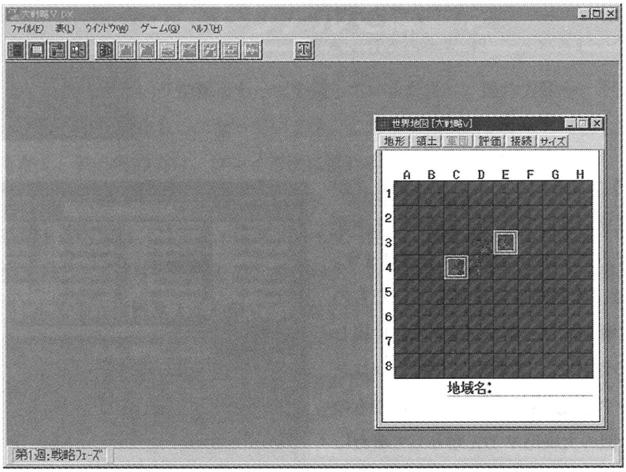
このマップは紺色の「Blue」国と、赤色の「Red」国の2ヶ国戦なので、どちらかの陣営を選べますが、ここではそのままBlue国をプレイすることにしましょう。ダイアログの設定を変更せずに、単に【OK】ボタンをクリックします。

すると、続けて、このマップで使用するユーザーキャラクターの部隊長を設定するダイア

ログが現れますが、ここではとくに設定を変更せずに、そのまま【OK】ボタンをクリックします。

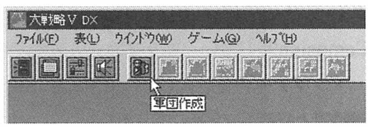
このマップデータの世界全体が、【世界地図】というウィンドウ上に縮小イメージとして表示され、「戦略フェーズ」に入ります。

※チュートリアルのここから先の画面では、画面を分かりやすくするために壁紙の表示をオフにしてあります。



■軍団を編制する

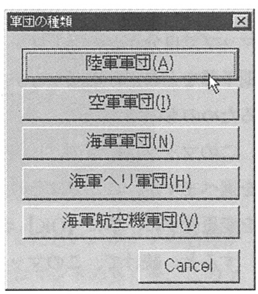
この段階の世界地図上には、BlueとRedの2ヶ国は存在しますが、まだ双方ともに戦いの主役である軍団を所有していません。このままでは、互いの領土を攻めることもできず、ゲームになりません。



そこで、ツールバーの【軍団編制】ボタンをクリックして、軍団編制に取りかかります。なお、「編制」とは、軍団などを作成することを意味する言葉です。

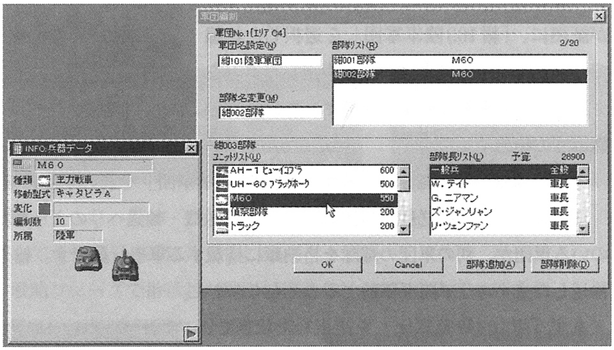
軍団編制を行なうための第一段階として、右のような【軍団の種類】ダイアログが表示されます。このダイアログでは編制したい軍団の種類が選べます。

まずは、地上戦の花形、陸軍軍団を作ってみましょう。【陸軍軍団】ボタンをクリックします。



【軍団編制】ダイアログが表示されます。

軍団編制では、特性の違った兵器ユニットで構成される部隊を、軍団に加えていく作業がメインになります。部隊を加えるときはまず、ダイアログの左側のユニットリストで、兵器ユニットを選択します。このとき、兵器ユニットをダブルクリックすると、【INFO:兵器データ】ウィンドウが表示されて、より詳しい兵器データを調べられます。

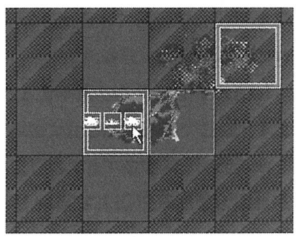


続けて【部隊追加】ボタンをクリックすると、その兵器ユニットが部隊として軍団に加えられます。

ここでは試しに、戦車のM60を2部隊、歩兵を2部隊、攻撃ヘリのAH-1ヒューイコブラを2部隊、155mm砲を1部隊、補給車を1部隊加えてみましょう。

ここで【OK】ボタンをクリックすると、【軍団編制】ダイアログが閉じ、世界地図上にBlue国の「紺101陸軍軍団」の軍団マークが姿を現します。

同様にツールバーの【軍団編制】ボタンをクリックして再度【軍団編制】ダイアログを出し、フリゲート艦のOHペリー1隻、輸送艦1隻から成る海軍軍団を編制しましょう。



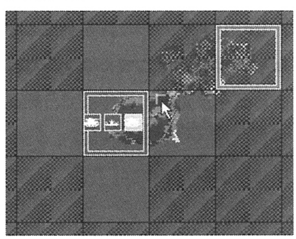
さらに、AH-1ヒューイコブラが1部隊、M60が2部隊の陸軍軍団を編制します。

この段階で世界地図を見てみると、Blue国の首都エリアに3つの軍団マークが並んでいるのが確認できます。

■軍団に移動を指示する

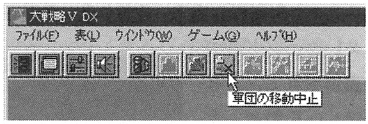
今度は編制した軍団に、エリア上での移動を指示してみましょう。

世界地図上で3つある軍団マークのうち、3番目に編制した「紺103陸軍軍団」をマウスポインタでドラッグします。どの軍団がそうかは、軍団をクリックして選択した時点で、世界地図の上部に軍団名が表示されるので、それで確認してください。



軍団をつかんだまま、D4のエリアにドロップします。

すると、C4エリアの「紺103陸軍軍団」の軍団マークの色が変わり、D4エリアに青い四角形が表示されます。これが移動の指示です。つまり「紺103陸軍軍団」はC4エリアからD4エリアへの軍団移動を指示されたわけです。



この軍団は移動を指示されただけで、まだ実際にはD4エリアには進軍していません。それが証拠に、「紺103陸軍軍団」を選択した状態で、ツールバーの【軍団の移動中止】ボタンをクリックしてみましょう。軍団マークが元の色に戻り、移動先マークも消えます。

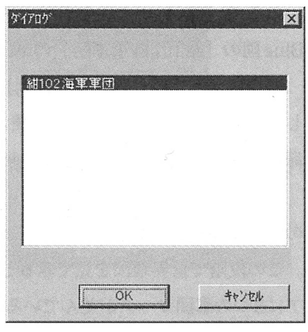
■軍団の輸送

今度は通常の移動指示ではなく、「紺103陸軍軍団」を別の軍団に輸送させてみましょう。

軍団輸送とは、輸送艦・揚陸艦・空母・輸送機・輸送ヘリのような、格納庫を持った部隊のいる軍団が、別の軍団の部隊を格納庫に搭載する軍事行動です。輸送部隊は、別の軍団を輸送したままエリア間を移動することもできます。

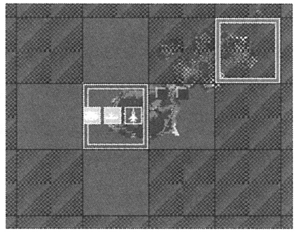


まず「紺103陸軍軍団」を選択した状態で、ツールバーの【軍団の輸送】ボタンをクリックします。



すると、「紺103陸軍軍団」をどの軍団に輸送させるかを指定するダイアログが表示されます。ここでは、2番目に編制した「紺102海軍軍団」だけがリストに表示されます。「紺102海軍軍団」には、「紺103陸軍軍団」を輸送できるだけの十分な格納庫が用意されているのです。

【OK】ボタンをクリックすると、ダイアログが閉じます。ここで世界地図を見てみると、3つあった軍団マークが2つに減っています。つまり、「紺103陸軍軍団」が「紺102海軍軍団」に搭乗したことで、見かけ上、C4エリアには2つの軍団しか存在しないことになったわけです。



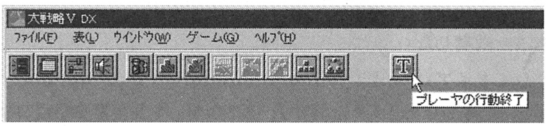
じつは世界地図のエリアには、1つの国の軍団が同時に3つまでしか入れないという制約があるのですが、その制限がここで一時的に適用されなくなりました。そこで、4つめの軍団を編制することにしましょう。先ほどの要領で、戦闘機のF-4Cファントム2が1部隊と、攻撃機のA-6イントルーダーが1部隊の空軍軍団を編制します。

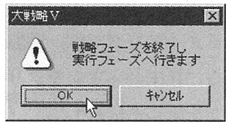
そして、空軍軍団以外の2軍団を、D4エリアに移動す

るよう指示を出します。

■戦略フェーズの終了

とりあえずこれで、軍団編制や移動指示などを行なう戦略フェーズを終了します。ツールバー上の【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックしてください。すると戦略フェーズを終了していいか確認を求めるダイアログが表示されるので、【OK】ボタンをクリックしてください。

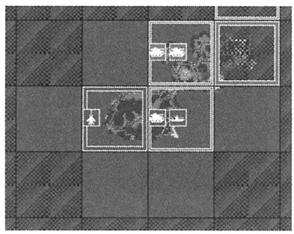




■実行フェーズでの行動

戦略フェーズが終了して実行フェーズに入りました。

実行フェーズでは、戦略フェーズで指示した軍団の移動などが実際に実行されます。



世界地図を見てください。先ほどC4エリアにいた「紺101陸軍軍団」と「紺102海軍軍団」の2つの軍団マークが、実際にD4エリアに移動しています。

「紺103陸軍軍団」はというと、まだ「紺102海軍軍団」に輸送されたままの状態なので世界地図上には軍団マークが表示されていません。

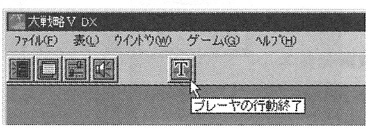
また、最後に編制した「紺104空軍軍団」は移動指示を出していないのでC4エリアにとどまったままです。

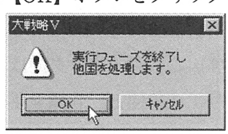
ところで、軍団が移動したことで、世界地図上ではちょっとした変化が生じています。Blue国の軍団が進軍したことで、D4エリアがめでたくもBlue国の領土になったのです！

と同時に、D4エリアに隣接するD3エリアに、敵Red国の軍団が不気味な姿を現しました。Blue国と同様、Red国も知らないところで軍事行動を起こし、D3エリアをまんまとせしめていたわけです。もはや両国が、次なる領土エリアを求めて戦いの火ぶたが切って落とされるのは時間の問題です……。

今回の実行フェーズでは、敵の軍団がどこに移動したかを確認できるくらいで、ほかに起こせる行動はありません。

ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックしてください。すると実行フェーズを終了していいか確認を求めるダイアログが表示されるので、【OK】ボタンをクリックしてください。

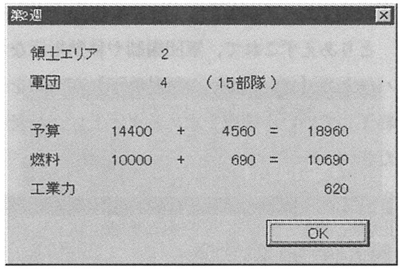




■戦略フェーズの冒頭に収入の報告が

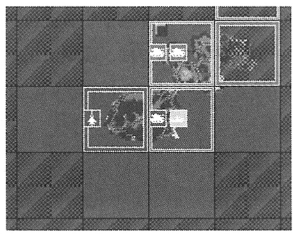
ゲーム上の時間で1週間が経過して、第2週の戦略フェーズに突入しました。

新しい週の始まりには、現在所有している領土エリア上に存在している都市や工場、製油所といった建物から、収入・燃料・工業力が得られます。右はそのことを知らせるダイアログです。自国の繁栄を満喫したら、【OK】ボタンをクリックしてダイアログを閉じましょう。



■第2週の戦略フェーズ

さて第2週の戦略フェーズでは、さらなる領土拡大を目指して、D4にいる「紺102海軍軍団」をD3エリアに移動するよう、先ほどの要領で、指示を出してみましょう。当然、「紺103陸軍軍団」は「紺102海軍軍団」に搭載されたまま、同じD3エリアを目指します。



移動指示が済んだら、先ほどと同様にして、戦略フェーズを終了してください。

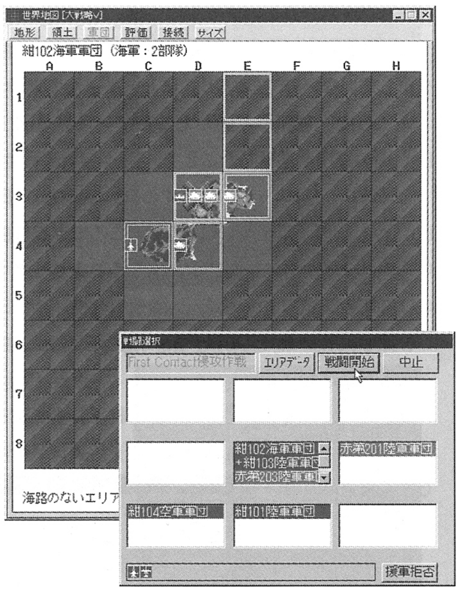
■第2週の実行フェーズ

第2週の実行フェーズでは、D3に移動した「紺102海軍軍団」が敵軍団と遭遇して戦闘が発生しているはずです。

戦闘発生エリアには、世界地図上で赤い×マークが表示されます。

ここで世界地図上のD3エリアをクリックします。

※D4エリアで戦闘が発生していた場合も、このチュートリアルでは、優先的にD3エリアの方をクリックしてください。D3エリアで戦闘が発生していなかったら、D4エリアをクリックします。



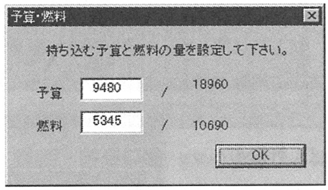
【戦闘選択】ダイアログが表示されます。このダイアログでは、戦闘発生エリアの軍団と、戦闘発生エリアの周辺

に位置する軍団で、援軍に駆けつけることが可能な軍団のみが表示され、援軍を受け入れるか拒否するかの指定ができます。が、ここでは援軍を受け入れるので、ほかの操作はせず、単に【戦闘開始】ボタンをクリックしてください。

■戦術フェーズの開始

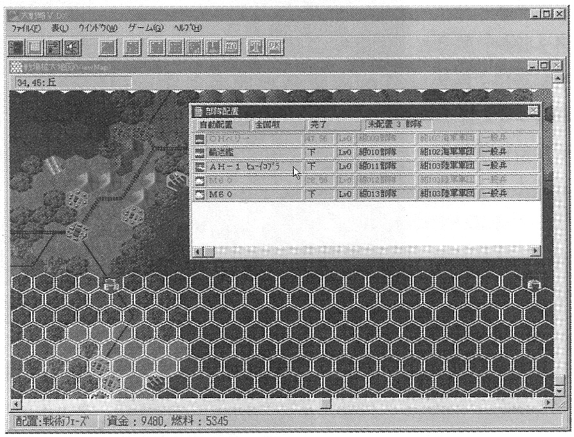
戦闘を開始すると、世界地図上のD3エリアとその周辺エリアの一部が、戦場拡大地図として登場します。さあ、いよいよ戦闘を行なう戦術フェーズの開始です。

戦術フェーズの冒頭では、現在保有している予算と燃料のうちから、この戦場にどれだけを持ち込むか指定するダイアログが表示されます。ここではとくに数字を変更せず、そのまま【OK】ボタンをクリックしてください。

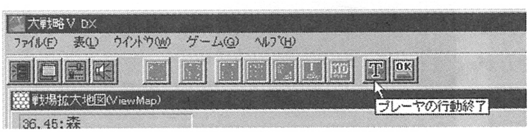


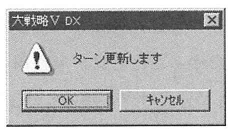
すると、「紺102海軍軍団」と輸送されていた「紺103陸軍軍団」を戦場拡大地図上に配置するための【部隊配置】ダイアログが現れます。

部隊を配置するときは、ダイアログの部隊リストにある部隊をドラッグします。すると、配置可能なヘックスが戦場拡大地図上に白枠で表示されるので、任意のヘックス上に部隊をドロップしましょう。これでその部隊が戦場拡大地図上に配置されたことになります。すべての部隊を適当な場所に配置したら【完了】ボタンをクリックして【部隊配置】ダイアログを閉じます。



ここでツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックしてください。するとターン更新を確認するダイアログが出てくるので、【OK】ボタンをクリックします。これで戦術フェーズの第1ターンが開始されます。



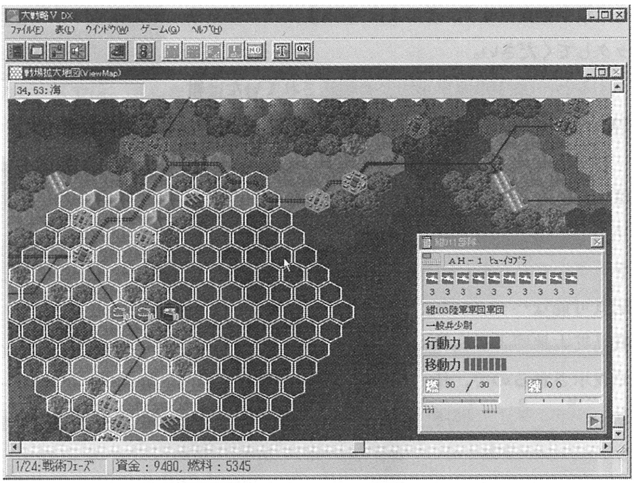


■戦術フェーズでの行動（移動）

戦場拡大地図では、部隊は様々な行動を取れるうえに、敵側のコンピュータプレイヤーもそれに応じて様々な反応を返してきます。そのためチュートリアル通りの展開にはなりませんので、ここではごく基本的な部隊の行動だけを述べるにとどめます。

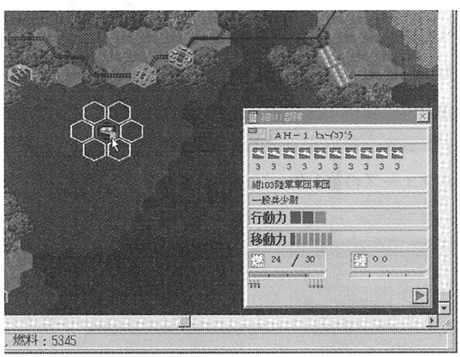
まずは部隊の移動です。戦場地図上で部隊を移動させるときは、まず移動させたい部隊アイコンをクリックして選択します。すると、部隊の周囲に白いヘックス枠が現われます。これが、その部隊が1ターンで移動できる範囲です。

試しにAH-1ヒューイコブラ部隊をクリックして選択してください。【選択部隊】パレットにその部隊の詳しい情報が表示されると同時に、移動可能範囲が現れます。



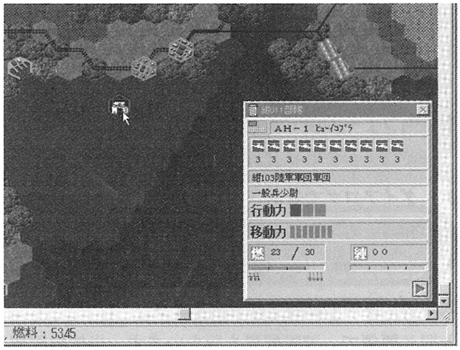
ここで、いちばん外側のヘックスから、1つ内側に入ったヘックスをクリックしてください。部隊が仮移動します。さらにその仮移動地点でもう1度クリックすると、部隊の移動が確定します。

部隊が移動を済ませると、移動力が消費されます。また、移動という行動を1回取ったことで、行動力も1減ります。このことを確認するためにもう1度AH-1ヒューイコブラ部隊をクリックしてください。



【選択部隊】パレットの行動力のゲージが、1つだけ灰色になって、行動力が1消費されていると分かります。また、移動力ゲージでは、さっきいちばん外側のヘックスまで飛ばなかったために、未使用の移動力が1つ分だけ青く残っていることが分か

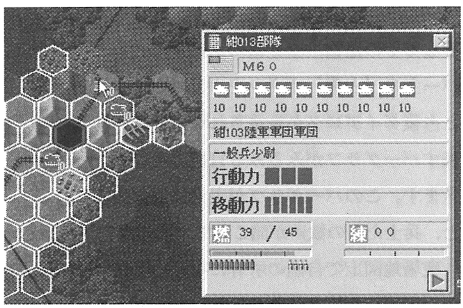
ります。と同時に、この未使用分の移動力を使って、さらに移動できる範囲が、戦場拡大地図上にまた白いヘックス枠で表示されます。



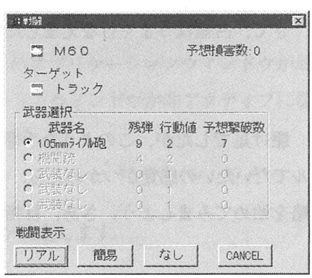
ここで、未使用分の移動力も使いきってしまいましょう。先ほどの要領で、部隊をもう1ヘックス分移動させます。すると、【選択部隊】パレットの行動力のゲージがさらに1つ減り、移動力はすべてグレーになって、このターンで使える移動力がすべてなくなったことが確認できます。さらに部隊アイコンの下に「M」の文字が付きますが、これはそのターンでの移動力を使い果たした部隊を表わすマークです。

■戦術フェーズでの行動（戦闘）

戦場拡大地図上では、自国の部隊が敵国の部隊と隣接したときなどに、部隊間で戦闘を行なうことができます。この課題を実行するために、先ほどの要領で、自国の部隊を敵部隊がいる方向に移動し続けてください。1ターンでの移動だけで敵と遭遇しない場合は、ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックしてターンを更新し、とにかく敵と接触することを目指してください。



首尾よく敵部隊と隣接できましたか？　さて、部隊が敵部隊と接すると、敵部隊の周囲に赤い点線ヘックスが表示されます（このとき行動力が残っていないと表示されません。次のターンで行動力が回復するのを待ってから再度接触を試みてください）。赤い点線は、その敵部隊を攻撃できるということを示しています。そこで、赤い点線ヘックスの中の敵部隊をクリックします。

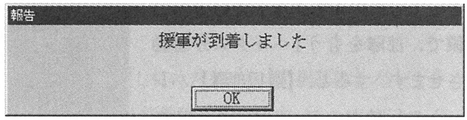


すると【戦闘】ダイアログが表示されます。ここで「戦闘表示」の【リアル】をクリックすると、戦闘アニメーションが表示され、戦闘の処理が行なわれます。どのような損害が双方にあったかは、部隊がいる地形・兵器タイプ・武装タイプなどを元に、コンピュー

タが自動的に計算処理してくれます。その結果、部隊を構成している兵器ユニット数（編制数）が減った場合は、部隊アイコンの下の編制数の数値表示も減ります。また、部隊を構成している兵器ユニットがすべて破壊されると、その部隊は戦場拡大地図上から消滅します。

■戦術フェーズの行動（援軍配置）

敵部隊との接触を試みつつ、ターンが経過していくと、やがて、実行フェーズの【戦闘選択】ダイアログで表示されていた援軍が到着するはずです。



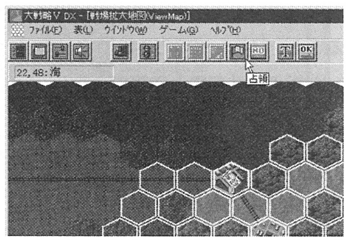
援軍が到着したら、最初に戦場拡大地図に軍団の部隊を配置したときと同じ要領で、部隊配置を行ないます。当然敵国側にも援軍が登場する可能性があるので、心強い味方が登場したからといって油断は禁物です。

■戦術フェーズの行動（占領）

戦場拡大地図上での戦闘と並ぶもうひとつの重要な行動が、中立国や敵国の建物を自国の所有建物に変えることができる「占領」です。これは、歩兵や空中起動歩兵などの占領能力を持った部隊だけが行なうことができます。

幸いにも援軍で到着した「紺101陸軍軍団」には、歩兵部隊が含まれています。彼らを使って実際に占領を行なってみましょう。

方法は単純で、まず歩兵部隊を、敵国の色、この場合は赤い色の建物ヘックス目指して進めます。そしてその建物ヘックスの上に乗ったら、ツールバー上の【占領】ボタンをクリックします。すると占領ダイアログが表示されて、建物の防衛力を表すバーグラフがみるみる自国の色に染まっていきます。このバーグラフが完全に自国の色になると、兵士たちの歓声が聞こえて、占領が完了するというわけです。



戦場地図上で自国の所有になった建物には、燃料や弾薬の補給が受けられたり、失った部隊の編制数を補充できるなどの戦術上のメリットがいくつもあります。

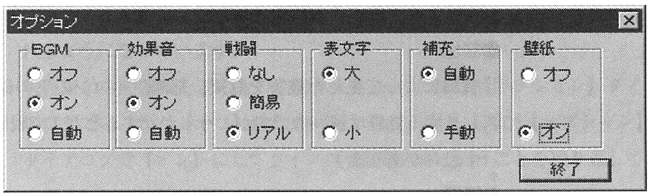
さて、占領はうまく行なえましたか？

駆け足でしたが、このような手順で大戦略V DXのプレイは行なわれます。チュートリアルでだいたいの感覚がつかめたら、今度は本格的に0から自分なりの計画を立てて、マップ攻略を始めてみましょう。さあ、目指すは世界の覇者です！

リファレンス編

ゲーム全体の環境設定

ゲーム全般におけるオプションは、マップを読み込む前でも、読み込んでゲーム始めてからでも変更できます。オプション設定は、ツールバー上の【オプション】ボタンをクリックするか、【ファイル】メニューの【オプション】を選択実行して表示されるダイアログで行ないます。オプションの設定が終わったら【終了】ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。



■BGM

ゲーム中に、MIDI機能を使ったBGMを鳴らすかどうか設定します。

●オフ

BGMを消します。

●オン

BGMを鳴らしますが、大戦略V DXのアプリケーションウィンドウが最小化されたときだけは、BGMが消えます。

●自動

BGMを鳴らしますが、大戦略V DXのアプリケーションウィンドウが最小化されたとき、およびアプリケーションウィンドウが非アクティブになったときだけは、BGMが消えます。

■効果音

戦闘や占領の効果音を鳴らすかどうか設定します。

●オフ

効果音を消します。

●オン

効果音を鳴らしますが、大戦略V DXのアプリケーションウィンドウが最小化されたときだけは、効果音が消えます。

●自動

効果音を鳴らしますが、大戦略V DXのアプリケーションウィンドウが最小化されたとき、およびアプリケーションウィンドウが非アクティブになったときだけは、効果音が消えます。

■戦闘

戦闘時のアニメーション表示を行なうかどうか3種類の中から選べます。コンピュータプレイヤーが攻撃してきたときは、ここで設定した表示方法が使われます。人間プレイヤーが攻撃するときは、武器を選択する戦闘ダイアログで、その都度表示方法を変更することができます。

●なし

戦闘によって生じた被害を直接、部隊アイコンの下の編制数表示に反映します。処理は速いのですが、うっかりするとどこで戦闘があったか見逃す恐れがあります。

●簡易

戦闘によって生じた損害を、部隊の編制機数を示すアイコンと数値が入ったダイアログで表示します。

●リアル

戦闘の経過と損害を、アニメーションで表示します。

■表文字

ゲーム中の各種表ウィンドウなどで使われるフォントの大きさを【大】【小】から選びます。

■補充

戦術フェーズのプレイヤーターンの冒頭に、機数に損害を受けている部隊に対してどう補充を行なうか設定できます。

●自動

補充の対象となる部隊すべてに、自動的に補充を行ないます。手間はかからないのですが、見捨てた部隊に対しても補充を行なってしまうため、

資金が少ないときは、思わぬ結果を招くことがあります。

●手動

補充の対象となる部隊があった場合、部隊ごとに補充を行なうかどうか確認してきます。補充したいときは【OK】ボタンをクリックします。補充したくないときは【キャンセル】ボタンをクリックします。

■壁紙

大戦略V DXのアプリケーションウィンドウの背景に、壁紙を表示するかどうか設定できます。壁紙はあらかじめ8種類が用意されています。

●オフ

壁紙を表示しません。

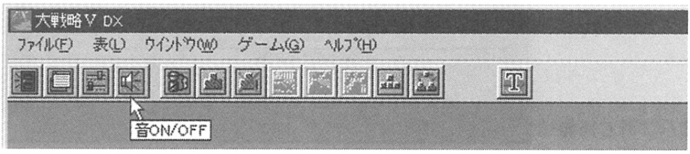
●オン

壁紙を表示します。壁紙は、大戦略V DXを起動するたびにランダムに切り換わります。また、640×480ドット、800×600ドット、1024×768ドットのうちから、画面解像度にもっとも適した壁紙が自動的に選択されるようになっています。

現在表示中の壁紙を別のものに切り換えたいときは、【オプション】ダイアログでいったん【オフ】にしてダイアログを閉じ、再び【オプション】ダイアログで【オン】にしてダイアログを閉じるということを繰り返してください。

■【音 ON/OFF】ボタン

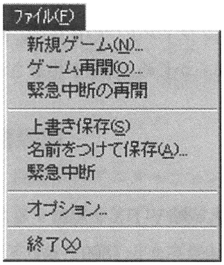
ツールバー上には【音 ON/OFF】ボタンもあります。このボタンをクリックすると、いちいち【オプション】ダイアログを呼び出さないで、手軽にBGMの【オフ】と【自動】を切り替えられます。



リファレンス編 ゲーム全般

新規ゲーム・初期フェーズ

初めて大戦略をプレイする場合や、新たに別のマップで攻略を始めたい場合は、【ファイル】メニューから【新規ゲーム】を選びます。すると、新規マップを選択するための【新規ゲーム】ダイアログが表示されます。



←【ファイル】メニュー

↓【新規ゲーム】ダイアログ



ダイアログの上側のファイルリストでマップを選択します。このとき、選択されているマップの【マップ名】【イメージ】【ファイル情報】がダイアログ下側の情報欄に表示されます。なお、このダイアログでリストアップされるのは、拡張子が「.d5m」のマップファイルに限られます。

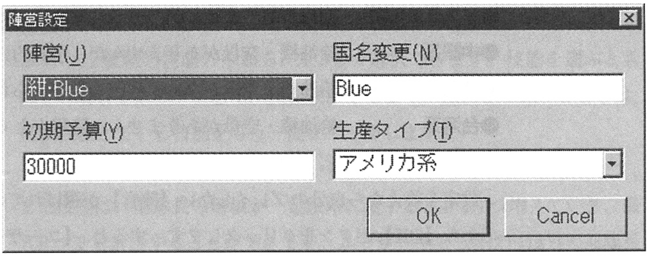
【イメージ】には、8×8エリア（256×256ヘックス）のマップ全体を縮

小したものが表示されます。

マップを選択して【開く】ボタンをクリックすると、マップデータが読み込まれて、【陣営設定】ダイアログが表示されます。

■陣営設定

【陣営設定】ダイアログでは、各国の陣営別に、国名・初期予算・生産タイプを設定することができます。



設定を変えるときはまず、【陣営】欄から変えたい陣営を選びます。陣営はそのゲームマップ用にあらかじめ用意された参戦国の分しか現れません。

■国名

初期状態でも設定されていますが、【国名変更】欄で、自分の感情移入しやすい国名に変えることも可能です。国名は半角で20文字、全角で10文字まで入力できます。

■初期予算

初期状態では、すべての陣営に30000の予算が設定されています。初心者の方は、この額を増やした方がいいでしょう。予算は6桁まで入力できます。

■生産タイプ

初期状態では、そのマップのバランスを考慮したタイプが選択されています。生産タイプによっては、空母や給油機がないために、作戦に支障をきたすことがあります。その後の展開に与える影響が大きいので、選択は慎重に行なってください。

なお、生産タイプには次の11種類が用意されています。

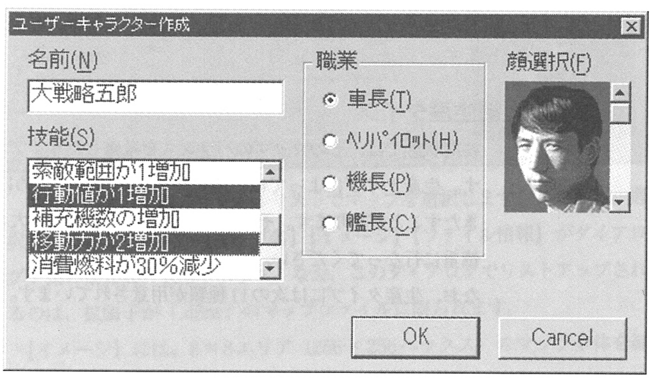
●日本系	自衛中心のため、給油機と空母がありません。
●アメリカ系	史上最強の軍隊。とくに空軍力・海軍力が抜群です。
●ロシア系	アメリカ系と並ぶ充実度で、価格が多少安いのが特徴。
●ドイツ系	日本系と同様、給油機と空母がありません。
●イギリス系	正式空母の代わりのヘリ空母とVTOL機が強力です。
●フランス系	世界最大の武器輸出国だけに強力な兵器が揃ってます。
●スウェーデン系	自衛中心ですが海軍力が貧弱で、護衛艦がありません。
●イスラエル系	空母がありませんが、一応兵種は整っています。
●中国系	給油機・空母がありませんが、全般的に低価格です。
●韓国系	給油機・空母がなく、兵種も数が限られています。
●台湾系	給油機・空母がありません。陸軍がとくに貧弱です。

設定を終えたら自分のプレイしたい【陣営】が選ばれていることを確認してから【OK】ボタンをクリックします。すると、【ユーザーキャラクター作成】ダイアログが現れます。【Cancel】ボタンを押すとマップが何も読み込まれていない初期状態に戻ります。

■ユーザーキャラクター作成

【ユーザーキャラクター作成】ダイアログでは、ユーザーオリジナルの「部隊長」を作成することができます。

部隊長とは、軍団の1部隊ごとに割り当てることができる特殊な技能を持ったキャラクターで、ユーザーが使用できる部隊長データがあらかじめ120名分用意されています。この他にユーザーは1人だけ、独自の部隊長を作成することができます。



ユーザー作成の部隊長に設定できる項目は以下の通りです。なお、あらかじめ用意されている既存の部隊長にもこれらの項目が設定されていますが、ユーザーが変更を加えることはできません。

■名前

初期状態では「大戦略五郎」という名前が付けられています。半角で16文字、全角で8文字まで入力できます。

■技能

以下の12種類の技能の中から、3つまで選択できます。技能を選ぶときはその項目をクリックして、反転表示させます。選択を解除するときは、反転表示している技能をもう一度クリックします。

これらの技能は、その部隊長が率いる部隊の特殊効果として機能します。また技能は、部隊長の階級が一定段階に達すると1つずつ増えていき、最大6つまで習得することができます。ユーザーキャラクター以外の部隊長は、最初は1つだけしか技能を持っていません。

●対空攻撃率が20増加	航空機・ヘリへの攻撃率が20％増加します。
●対地攻撃率が20増加	車両・歩兵などへの攻撃率が20％増加します。
●対海上攻撃率が20増加	艦船への攻撃率が20％増加します。
●対海中攻撃率が20増加	潜航中の潜水艦への攻撃率が20％増加します。
●防御力が10増加	あらゆる攻撃からの防御率が10％増加します。
●索敵範囲が1増加	索敵範囲が1ヘックス分増えます。
●行動力が1増加	行動力が1増えます。
●補充機数の増加	補充機数と修理の数が2増えます。
●移動力が2増加	移動力が2増加します。
●消費燃料が30％減少	移動時の燃料消費が30％減ります。
●間接兵器の射程が1増加	間接射撃の射程が1ヘックス分増加します。
●部隊経験値の増加	部隊の練度（経験値レベル）が2増加します。

■職業

部隊長の職業によって、率いれる部隊のタイプが制限を受けます。職業は4種類の中からどれか1つを選択します。ユーザーキャラクター以外では、職業が【全般】ですべての部隊を率いれる「一般兵」という部隊長も用意されていますが、一般兵には初期設定されている特殊技能がありません。

●車長	戦車や対空砲などの車両部隊を率いれます。
●ヘリパイロット	ヘリ部隊だけを率いれます。
●機長	ヘリを除く航空機部隊を率いれます。
●艦長	戦艦や潜水艦などの海上部隊を率いれます。

■顔選択

スクロールリストの中から、好みの顔を選択します。

■その他の部隊長パラメーター

ユーザーが設定できる項目以外にも、部隊長には「経験値」と「階級」の2つのパラメーターが設定されています。

経験値は、戦闘経験などを積むと少しずつ増加していく値のことで、100ごとに階級が1つずつ上がっていきます。

階級には、曹長・少尉・中尉・大尉・少佐・中佐・大佐の7段階があります。部隊長の階級そのものは、率いている部隊の行動などにはいっさいの影響を与えませんが、階級が上がる過程で、特殊技能を6つまで習得できるというメリットがあります。

なお、部隊長の経験値・階級は、あくまで部隊長固有の数値で、率いている部隊の経験値・練度（経験値レベル）とは異なりますので、混同しないようにしてください。

ユーザーキャラクターの作成が終了したら、【OK】ボタンをクリックします。すると初期フェーズが終了して、戦略フェーズの第1週が始まります。

【Cancel】ボタンを押すと、ユーザーキャラクター作成だけでなく陣営設定も取り消され、マップが何も読み込まれていない初期状態に戻ります。

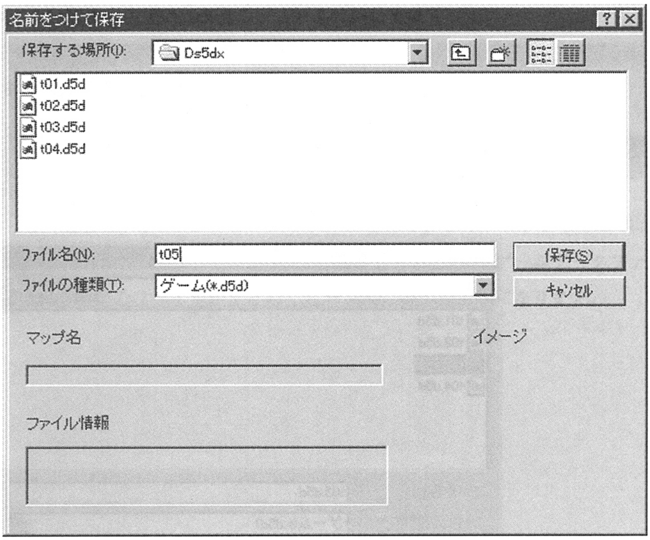
ゲームの保存と再開

■ゲームの保存

●名前をつけて保存

途中までプレイしたゲームを初めて保存する場合は、【ファイル】メニューから【名前をつけて保存】を選びます。すると、どこに保存するかを確認する【名前をつけて保存】ダイアログが出てくるので、場所を指定し、任意のファイル名を付けて【OK】ボタンをクリックします。

ファイル名は、Windows95の長いファイル名で許された文字数分入力できます。保存が実行されると、ファイル名には自動的に拡張子「.d5d」が付加されます。

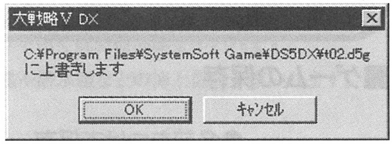


●上書き保存

一度保存を行えば、そのゲームデータファイルを開いているときは、以後【ファイル】メニューから【上書き保存】を選ぶだけで、再び同じファイル名で保存が行なわれます。

このとき、ファイルを上書きしていいかを確認するダイアログが表示されます。ファイルを上書きしてかまわないときは【OK】ボタンを、上書きを

しないときは【キャンセル】ボタンをクリックします。

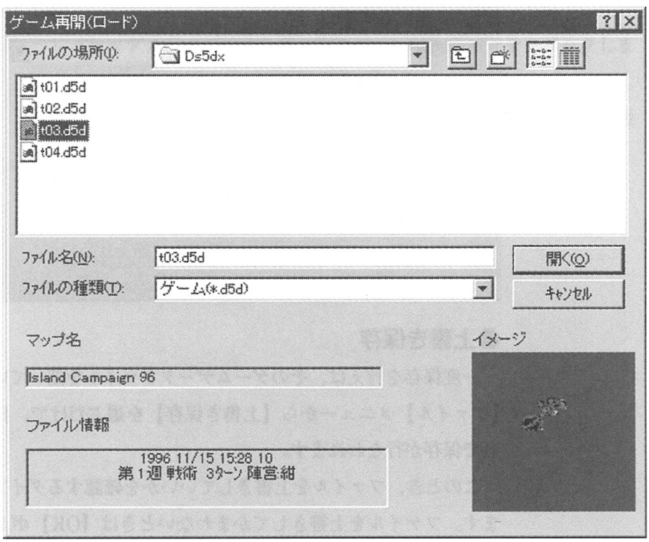


いったんファイル名をつけて保存したゲームデータを、上書き保存でなく、別のファイル名で保存し直したい場合は、あらためて【ファイル】メニューから【名前をつけて保存】を選び直します。

※ゲームプレイが途中の段階で、【新規ゲーム】を実行したり、別のゲームデータをロードしたり、ゲームを終了ようとしても、プレイ中のゲームデータを保存するかどうかを確認するダイアログは現れません。また、ゲームの終了時にも、プレイ中のゲームデータを保存するかどうかを確認するダイアログは現れません。これまでの労力を無駄にしないためにも、この場合は、あらかじめゲームを保存してからゲームをロードしたり、通常の終了ではなく【緊急中断】を実行することをお勧めします。

■ゲームの再開

途中までやりかけて保存してあったゲームデータを再開したい場合は、



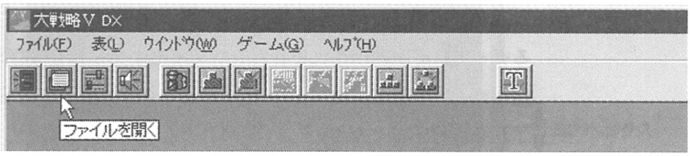
【ファイル】メニューから【ゲーム再開】を選びます。すると、ゲームデータを選択するための【ゲーム再開（ロード)】ダイアログが表示されます。

ダイアログの操作方法は、【新規ゲーム】を実行したときのダイアログと基本的に変わりませんが、ファイル情報欄にはゲームデータを保存した日付と時間、保存時の週数・フェーズ名・ターン数、そのとき攻撃中だった陣営の名前が表示されます。また、リストアップされるファイルは拡張子が「.d5d」のゲームデータファイルだけです。

ゲームデータを選択したら【OK】ボタンをクリックします。すると、前回保存したときと同じ状態でゲームを再開できます。

■【ファイルを開く】ボタン

【新規ゲーム】を実行したり、【ゲーム再開】でゲームデータをロードする場合、ツールバー左側にある【ファイルを開く】ボタンをクリックする方法もあります。

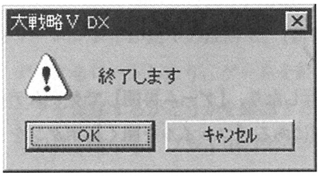


この場合は、【マップ・ゲームファイルを開く】ダイアログが表示され、拡張子「.d5m」のマップファイルと、拡張子「.d5d」のゲームデータファイルの2種類のファイルがまとめて表示され、選べるようになります。

ゲームの終了

■通常の終了

大戦略V DXを終了するときは、【ファイル】メニューから【終了】を選択実行します。すると、終了を確認するダイアログが現れるので、本当に終了するときは【OK】ボタンをクリックします。終了しないでゲームに戻るときは【キャンセル】ボタンをクリックします。



←終了を確認するダイアログ

通常の【終了】では、プレイ中のゲームデータを保存しておくかを確認するダイアログが表示されません。プレイ中のゲームを保存して、あとでまた途中から再開したいときは、あらかじめゲームデータを保存してから【終了】を実行してください。あるいは【緊急中断】を実行してください。

■緊急中断・緊急中断の再開

【緊急中断】は、プレイ中のゲームデータの保存と、大戦略V DXの終了を、一度に瞬時に行なう便利なコマンドです。

これを実行すると、現在プレイ中のゲームデータが、大戦略V DX専用の一時保存ファイルに1つだけ保存されます。ゲームデータを【名前をつけて保存】で保存してから、さらに終了コマンドを実行するといった2段階の操作が一度で実行できるため、仕事中に息抜きでプレイしていて上司が現れたときの緊急「パニックボタン」として使ったりすると便利でしょう。

実行するときは、【ファイル】メニューから【緊急中断】を選択実行するか、ツールバー左端の【緊急中断】ボタンをクリックします。

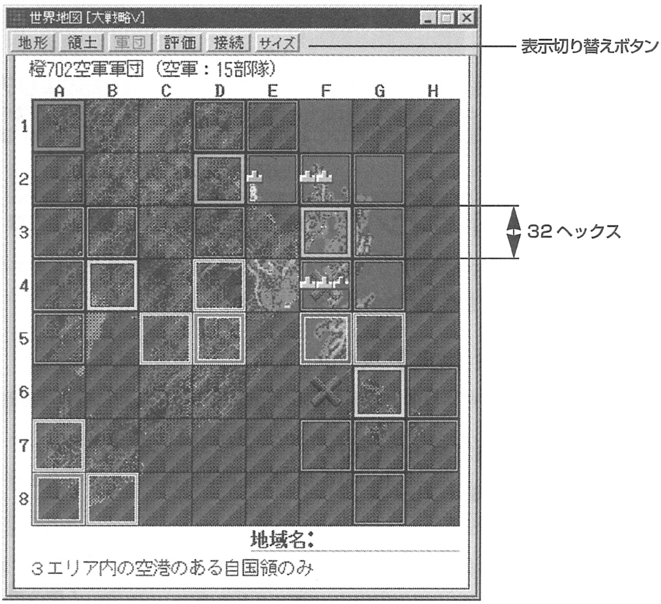
緊急中断で保存したゲームデータを開くときは、【ファイル】メニューから【緊急中断の再開】を選択実行します。通常の【ゲーム再開】コマンドでは、保存ゲームデータが選べないので注意してください。

戦略級モードでの画面の見方

新規のマップが読み込まれ、陣営設定・ユーザーキャラクター作成が完了すると、戦略級モードの第1週が開始されます。ここで各国は、自国の軍団を編制したり、軍団に移動を指示したり、軍団間で部隊の所属を変更したり、いわゆる戦略級の行動を取ることになります。

■【世界地図】ウィンドウ

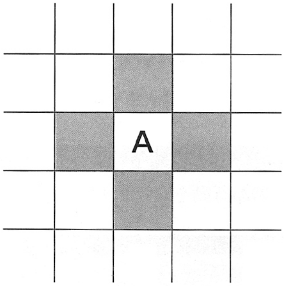
戦略フェーズや実行フェーズなどの戦略級モードでは、各国は主に【世界地図】ウィンドウ上で、戦略行動を取ります。



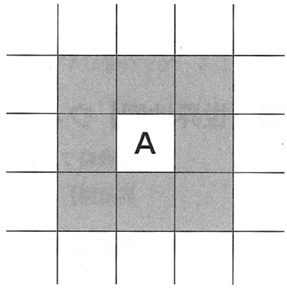
【世界地図】ウィンドウは、横方向にA～H、縦方向に1～8の、8×8の正方形のエリアに区切られていて、エリアごとに固有の「地域名」が付いています。これらエリアは、1エリアあたり32×32のヘックスで構成されていて、世界地図全体では256×256ヘックスの大きさになります。ただし戦略級モードでは、ヘックスはあくまで、【参照地図】ウィンドウで表示の確認ができるだけです。具体的にヘックスが用いられるのは戦場拡大地図を用い

る戦術級モードに入ってからです。

なお、本ゲームおよび本マニュアルでは、あるエリアの上下左右の4エリアのことを「隣接エリア」と称しています。また斜め方向のエリアを含めた周囲8エリアのことを「周辺エリア」と称しています。



●隣接エリア
Aというエリアから見て、上下左右の灰色部分が「隣接エリア」となる。



●周辺エリア
Aというエリアから見て、周囲8エリアの灰色部分が「周辺エリア」となる。

■【世界地図】ウィンドウの表示切り替え

【世界地図】ウィンドウの上部にある6種類のボタンをクリックすると、表示される内容が切り替わります。

■【地形】ボタン

世界地図上の海や陸などが、地形の種類別に色分けされて表示されます。

■【領土】ボタン

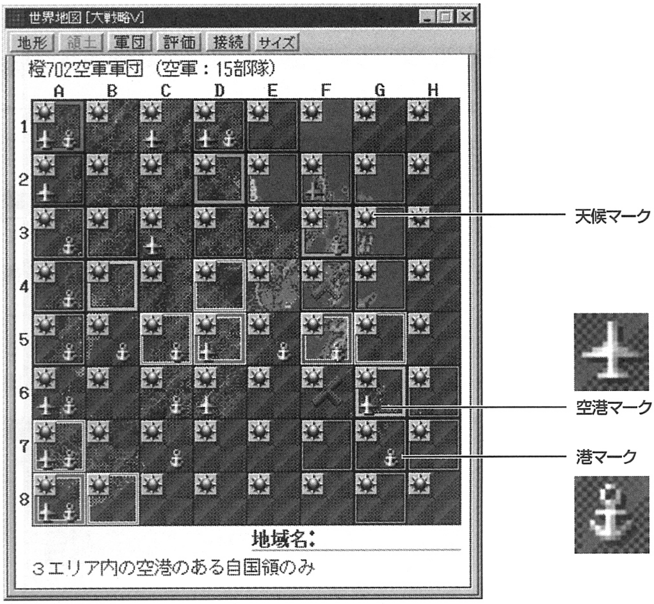
●領土フレーム

エリアには、特定の国に属する領土エリアと、中立国エリアの2種類があります。特定の国に属する領土エリアは、その国の色が着いた四角形の細いフレームで囲まれて表示されます。

●首都フレーム

各国の首都が存在する「首都エリア」は、その国の色が着いた四角形の太いフレームで囲まれて表示されます。

この首都エリアを制圧されると敗戦となります。逆に、世界地図上のすべての国の首都エリアを制圧すると、最終的な勝利をものにできます。



●空港・港マーク

エリアによっては、自国の色の着いた空港や港のマークが表示されます。これはそのエリア内で特定の軍団の編制や、部隊補充が行なえることを表しています。

空軍軍団と海軍航空機軍団は「空港マーク」のエリアで、海軍軍団は「港マーク」のエリアで、編制・部隊補充ができます。また自国の色が着いていない空港・港マークのエリアを領有すると、そこで軍団の再編制や部隊補充が行なえるようになります。さらに空軍は、通常の軍団移動では、空港マークのあるエリアにしか進めないということも覚えておきましょう。

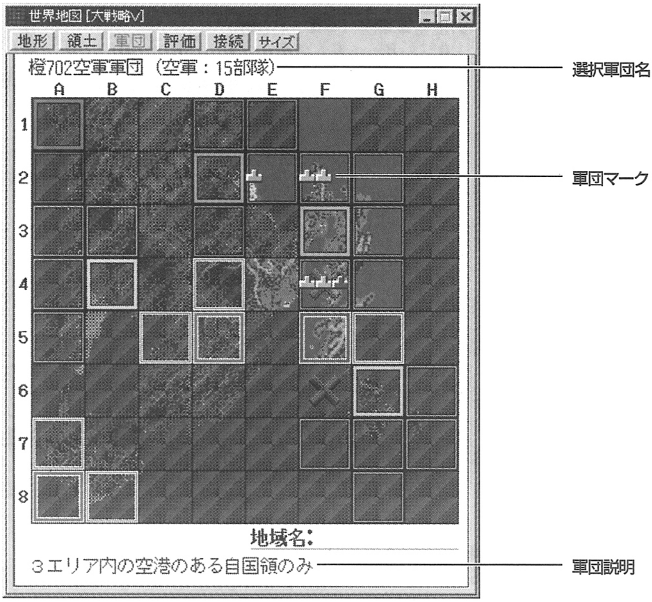
陸軍軍団と海軍ヘリ軍団には編制や補充場所の制限はありません。

●天候マーク

エリアごとの「天候」を、天候マークで表示します。天候には晴れ・曇り・雨の3種類があります。

天候はまた、「乾季」「普通」「雨季」などのエリアごとに設定された「気候」に応じて、晴れが多くなったり雨になりやすくなるなどの影響を受けます。エリアごとの気候は、【INFO:地域データ】ウィンドウで確認できます。

■【軍団】ボタン



●軍団マーク

新規にゲームを始めた直後は何も表示されていませんが、軍団を編制すると、自国の色が付いた軍団マーク「凸」が表示されるようになります。

【世界地図】ウィンドウのサイズを最大に設定すると、凸マークではなく、軍団の種別のシルエットで表示されます。

●移動指示された軍団マーク

後述の「戦略フェーズ」中では、移動を指示された軍団マークの色が白になります。また移動先のエリアの上部に、その軍団の移動先を表す四角形の移動先マークが表示されます。

【世界地図】ウィンドウのサイズを最大に設定すると、白い凸マークではなく、軍団の種別のシルエットが白く表示されます。

●敵軍団マーク

自国軍団がいるエリアの隣接エリアに存在する敵軍団は、敵国の色の軍団マーク「凸」で表示されます。隣接しない離れたエリアの敵軍団は、索敵範囲外のために表示はされません。

【世界地図】ウィンドウのサイズを最大に設定すると、凸マークではなく、

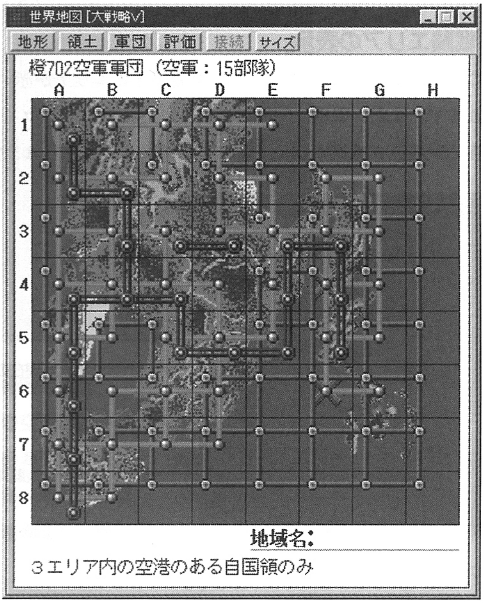
軍団の種別のシルエットで表示されます。

■【評価】ボタン

そのエリアが軍事的にどれだけの価値を持っているかが、A～Eの5段階で表示されます。Aがもっとも価値の高いエリアです。

■【接続】ボタン

軍団は、世界地図上でエリア間を移動するとき、陸路・鉄道・海路・空路のどれかを利用します。この4種類のルートのうち、空路を除く3ルートには、移動可能なエリア間のつながりを示した接続ルートというものが設定されています。【接続】ボタンをクリックすると、その接続ルートが世界地図上に表示されます。



←【接続】ボタンによる軍団の移動ルート表示

●陸路

地上部隊中心の陸軍軍団が利用する一般的な地上ルートです。画面上では灰色の線で表示されます。

●鉄道

地上部隊中心の陸軍軍団が利用する鉄道ルートで、1回の移動で陸路よりも1エリア分遠くまで移動できます。黒色の二重線で表示されます。

●海路

艦船部隊中心の海軍軍団が利用する海上ルートです。画面上では青色の線で表示されます。

●空路

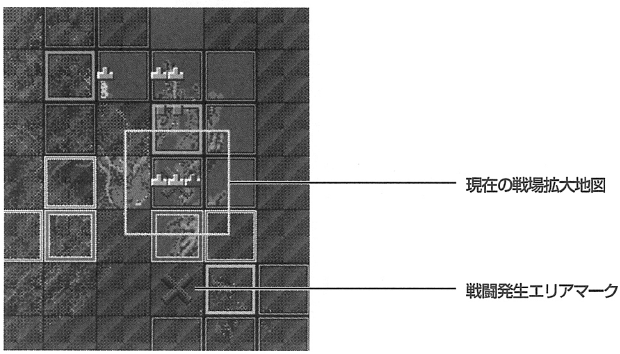
航空機部隊やヘリ部隊だけからなる空軍軍団・海軍ヘリ軍団・海軍航空機軍団が利用する空路は、接続ルートではない航空機軍団独自の移動ルールに基づいているので、接続ルートの表示はされません。

■【サイズ】ボタン

【世界地図】ウィンドウの大きさが、小・中・大の3段階で順次切り替わります。システムメニューの【サイズ】メニューを使って、直接3種類の大きさを切り替えることもできます。

■戦闘エリアの表示

この他、世界地図上では、戦闘が発生したエリアが赤い×マークで表示されます。また、戦術フェーズのときに【世界地図】ウィンドウを開くと、現在の戦場拡大地図が白いフレームで囲まれて表示されます。



■【INFO:～データ】ウィンドウの表示

【世界地図】ウィンドウ上のエリアをアプリケーションウィンドウ内にドラッグ＆ドロップすると、【INFO:地域データ】ウィンドウが表示されます。

軍団マークをドラッグ＆ドロップすると、【INFO:軍団データ】ウィンドウが表示されます。

首都エリアの天候マークをドラッグ＆ドロップすると、【INFO:陣営データ】ウィンドウが表示されます。

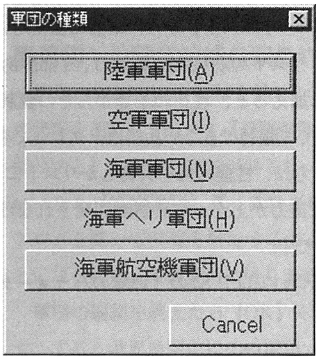
戦略フェーズ・軍団編制関連コマンド

戦略級モードでの最初のフェーズが戦略フェーズです。このフェーズで各国は、軍団を編制（作成）したり再編制することができます。

■【軍団編制】

軍団を編制するときは、ツールバーの【軍団編制】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【軍団編制】メニューを選択実行します。

すると【軍団の種類】ダイアログが表示されるので、作りたい軍団をクリックで選択してください。選べる軍団は次の5種類です。

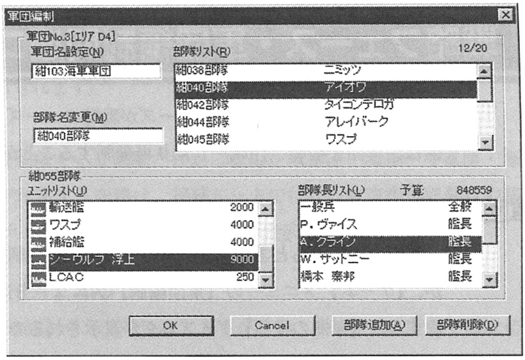


←【軍団の種類】ダイアログ

●陸軍軍団	地上部隊とヘリ部隊で構成される軍団です。
●空軍軍団	航空機部隊だけで構成される軍団です。
●海軍軍団	艦船部隊だけで構成される軍団です。
●海軍ヘリ軍団	対潜ヘリ部隊だけで構成される軍団です。
●海軍航空機軍団	空母やヘリ空母に搭乗可能な航空機部隊だけで構成される軍団です。

■軍団名の設定

軍団の種類を選択すると、【軍団編制】ダイアログが現れます。ここではまず【軍団名設定】欄に文字を入力して軍団に名前を付けます。名前は半角で16文字、全角で8文字まで入力できます。なお初期状態では、国の色名と、編制順に振られた軍団番号が【軍団名設定】欄に入っています。



■兵器ユニットの選択

続けて下段左の【ユニットリスト】から、軍団に加えたい兵器ユニットを選択します。ユニットリストの右にある数値は、1部隊あたりの編制費用で、その部隊を軍団に加えると、現在の予算からその編制費用が差し引かれます。予算が足りなくて編制できない兵器は、グレーで表示されます。また、総工業力が低いうちは、性能の低い兵器しかリストに表示されません。高機能の兵器は、総工業力が上がって兵器が開発されなければ、軍団に加えることができないのです。

兵器の詳しい解説についてはP.84の『部隊のパラメータ』の項を参照してください。

■部隊長の選択

軍団に加えたい兵器を選ぶときに、下段右の【部隊長リスト】から、その部隊を率いる部隊長を選ぶことができます。

部隊長は、1部隊につき1人を割り当てることができます。このとき、その兵器に適さない「職業」の部隊長は、部隊長リストに表示されません。

あえて部隊長を指定しない場合は、「一般兵」が部隊長になります。

部隊長はあくまで1部隊ごとの部隊長で、軍団全体を率いる軍団長ではないので注意してください。

■部隊名の設定

軍団の部隊に加えたい兵器とその部隊長が決まったら【部隊追加】ボタンをクリックします。すると、上段の【部隊リスト】に部隊が加わります。部隊名を変更したい場合は、上段の【部隊リスト】で部隊を選択してから

【部隊名変更】欄に好みの名称を入力します。名称は半角で16文字、全角で8文字まで入力できます。

■【INFO:～データ】ウィンドウの表示

部隊として追加する兵器の詳しい情報を見たいときは、【ユニットリスト】の兵器項目をダブルクリックするか、その兵器項目をアプリケーションウィンドウ内にドラッグ＆ドロップしてください。【INFO:兵器データ】ウィンドウが表示されます。

また、部隊に割り振る部隊長の詳しい情報を見たいときは、【部隊長リスト】の部隊長項目をダブルクリックするか、その部隊長項目をアプリケーションウィンドウ内にドラッグ＆ドロップしてください。【INFO:部隊長データ】ウィンドウが表示されます。

■軍団への部隊追加の取りやめ

軍団の編制途中で部隊を外したくなったときは、上段の【部隊リスト】で部隊を選択しておいて【部隊削除】ボタンをクリックします。すると【部隊リスト】からその部隊が外され、編制費用が予算に戻されます。ただし、いったん【軍団編制】ダイアログを閉じたあとで、再び【軍団編制】ダイアログを開いて部隊を削除する場合は、すでに編制した部隊を解散することになるので、編制費用は戻りません。

軍団の編制を終えたら【OK】ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。すると世界地図上にその軍団マークが現れます。

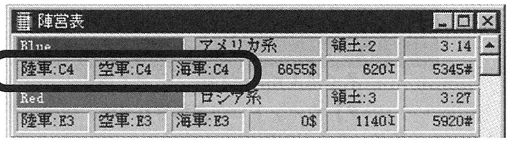
●軍団編制の制限

各国は軍団を20個まで持てます。また、それぞれの軍団には20個までの部隊を加えることができます。つまり各国は最大で400個までの部隊を持てることになります。ただし世界地図上に存在する国数によって、最大軍団数は以下のような影響を受けます。戦闘によって国が滅んで減った場合は、その残存国数が基準となります。

8ヶ国・・・・・・・・5軍団	7ヶ国・・・・・・・・6軍団
6ヶ国・・・・・・・・7軍団	5ヶ国・・・・・・・・8軍団
4ヶ国・・・・・・・10軍団	3ヶ国・・・・・・・14軍団
2ヶ国・・・・・・・20軍団	

軍団は首都エリアだけで編制することができます。ただし空軍軍団と海軍航空機軍団の場合、首都エリアに空港がないときは、空港マークのある特

定のエリアが、編制可能な場所になります。同様に海軍軍団の場合、首都エリアに港や造船所がないときは、港マークのある特定のエリアが、編制可能な場所になります。この場合、それらのエリアが自国の領土にならない限り、編制をすることはできません。また、国によっては編制可能な空軍エリアや海軍エリアを持たないものもあります。この場合、それらの国では空軍や海軍を編制することができません。軍団編制が可能なエリアは、【陣営表】ウィンドウの【陸軍:】【空軍:】【海軍:】の各エリア座標表示と、世界地図上の空港マーク・港マークで確認することができます。



1エリアに同時に入ることのできる軍団は、1ヶ国あたり3軍団までです。そのため予算や総軍団数に余裕があっても、1エリア3軍団の制限に達して、それ以上軍団が編制できなくなることがあります。その場合、軍団移動や軍団輸送を行なって生産エリアに余裕ができてから編制を試みてください。

■【軍団再編制】

一度編制した軍団の構成部隊を変更するには、戦略フェーズのときに世界地図上で変更したい軍団をクリックしておいて、ツールバーの【軍団再編制】ボタンをクリックするか【ゲーム】メニューから【軍団再編制】を実行します。すると【軍団編制】ダイアログが出るので、編制時と同様に部隊の追加・削除や名前変更をしてください。

ただし、空軍軍団・海軍航空機軍団・海軍軍団には、再編制できる場所に制限があります。空軍軍団と海軍航空機軍団は空港マークの付いているエリアでしか再編制を行なえません。海軍軍団は港マークの付いているエリアでしか再編制が行なえません。

陸軍軍団と海軍ヘリ軍団には、再編制時の場所の制限はありません。

■【軍団の削除】

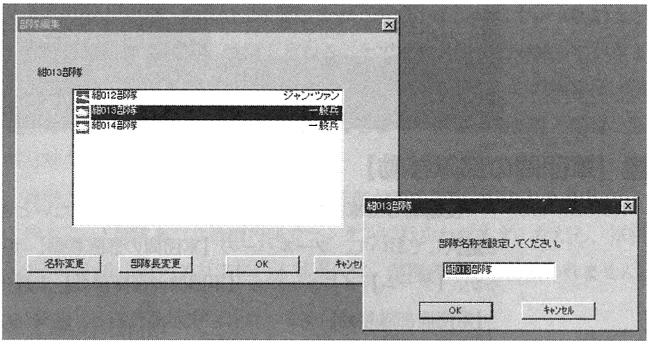
編制した軍団を削除するには、軍団を選択しておいて、ツールバーの【軍団の削除】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【軍団の削除】を実行します。確認ダイアログが表示されるので、削除するなら【OK】をクリックします。編制費用は戻らないので慎重に実行してください。

戦略フェーズ・部隊関連コマンド

■【軍団内部隊編集】

●部隊名称の変更

部隊の名称だけを変えたい場合は、ツールバーの【軍団内部隊編集】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【軍団内部隊編集】を実行すると出てくる【部隊編集】ダイアログで行ないます。



ダイアログ中央には、軍団に所属する部隊の一覧がリスト表示されています。ここで部隊を選択しておいて、【名称変更】ボタンをクリックしてします。名称入力ダイアログが表示されるので、名称を打ち込んで【OK】をクリックし、名称入力ダイアログを閉じます。

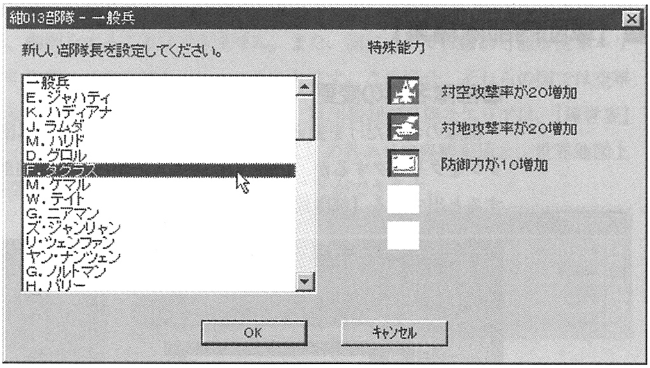
最後に【OK】ボタンをクリックして【部隊編集】ダイアログを閉じると、その部隊の名称が変更されます。【部隊編集】ダイアログを【キャンセル】ボタンで閉じると、変更が反映されないので注意してください。

●部隊長の変更

部隊に割り振った部隊長を変えたい場合は、【部隊編集】ダイアログで部隊長を変えたい部隊を選択しておいて、【部隊長変更】ボタンをクリックします。すると部隊長選択ダイアログが表示されるので、リストから部隊長を選択します。このときダイアログの右側には、選択した部隊長の持つ特殊技能が表示されます。【OK】をクリックすると部隊長変更ダイアログが閉じます。

最後に【OK】ボタンをクリックして【部隊編集】ダイアログを閉じると、

その部隊長が変更されます。【部隊編集】ダイアログを【キャンセル】ボタンで閉じると、変更が反映されないので注意してください。

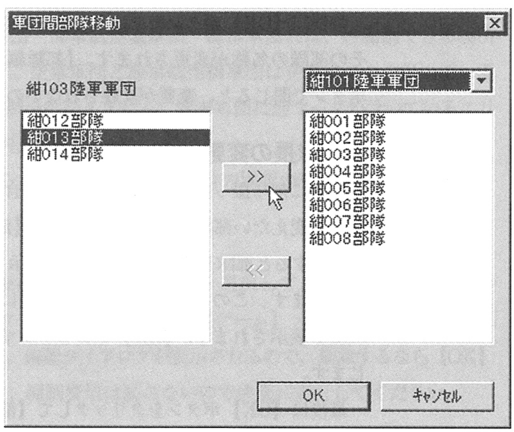


■【軍団間の部隊移動】

一度編制した軍団間で、部隊を入れ換え移動したいときは、一方の軍団を選択しておいて、ツールバーの【軍団間の部隊移動】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【軍団間の部隊移動】を選択実行します。

【軍団間部隊移動】ダイアログが表示されると、左側には選択してあった軍団の部隊リストが表示されます。右側には同じエリア内にいる別の軍団の部隊リストが表示されます。このとき同じエリアに軍団が複数存在する場合は右上のポップアップメニューで、部隊移動したい軍団を切り換えます。

ただし、部隊を入れ換えできる軍団同士は、同じ種類でなければなりま



リファレンス編 戦略級モード

せん。陸軍なら陸軍、海軍なら海軍という具合です。

部隊を一方の軍団からもう一方の軍団に移動させるときは、部隊を選択しておいて【>>】ボタンまたは【<<】ボタンをクリックします。最後に【OK】ボタンをクリックして【軍団間部隊移動】ダイアログを閉じると、部隊の移動が完了します。

部隊を移動させた結果、軍団内にひとつも部隊が存在しなくなったときは、その軍団は世界地図上から削除されます。

■戦略フェーズでの部隊補充・部隊修理

軍団の各部隊は、編制時は1部隊10機で構成されていますが（艦船など一部の大型兵器は1隻)、戦闘を重ねることで機数と耐久力が減っていきます（艦船など一部大型兵器は耐久力のみ減ります)。これらの損害は、補充・修理という手段で回復することができます（補充は編制数の回復、修理は耐久力の回復のことです)。

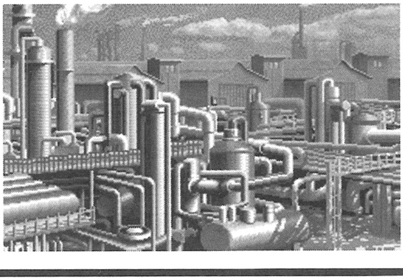
戦略フェーズの開始時には、補充・修理が常に自動で行なわれます。

補充は、1部隊あたり数機の間でランダムに行なわれます。ただし、軍団再編制の行なえないエリアにいる軍団には、部隊の補充は行なわれません。

●工業力の消費

補充に際しては、その部隊の価格と補充機数に応じた工業力が消費されます。工業力が足りなくなると、すべての部隊を補充することはできなくなります。工業力が足りない場合は、どの部隊が補充されるかはコンピュータが自動的に決定します。

修理には、工業力は消費されません。



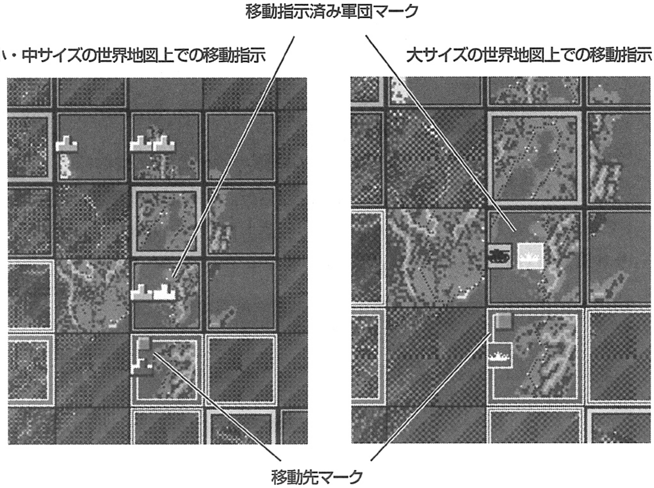
戦略フェーズ・移動関連コマンド

戦略フェーズでは、軍団の輸送や展開、移動指示も行ないます。

■軍団への移動指示と【軍団の移動中止】

軍団に移動を指示するときは、世界地図上でその軍団マークをドラッグします。すると移動可能な範囲が四角形のフレームで明示されるので、目的地のエリアでドロップします。指示が終わると、移動先のエリアには軍団の目的地を示す四角い移動先マークが表示され、移動指示された軍団マークが白に変わります。

一度指示した移動先をキャンセルして、指示し直したいときは、白くなっている軍団マークを選択しておいて、ツールバーの【軍団の移動中止】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【軍団の移動中止】を選択実行します。



■軍団の移動制限

■移動ルート

軍団は、世界地図上でエリア間を移動するとき、陸路・鉄道・海路・空路のどれかを利用します。この4種類のルートのうち、空路以外の3ルートには、移動可能なエリア間のつながりを示した接続ルートというものが設定

されています。接続ルートは【世界地図】ウィンドウ上部の【接続】ボタンで確認することができます（P.37～38『【接続】ボタン』の項を参照してください）。

また軍団の種類によっては、1週間に移動できるエリア数が制限されています。

●陸軍軍団

地上部隊中心の陸軍軍団は、陸路または鉄道を利用して移動します。移動可能エリア数は陸路では1エリア、鉄道が使えると2エリアになります。ただし、陸軍軍団が自国領土以外のエリアに移動するときは、必ずそのエリアは隣接エリアでなければいけません。

●海軍軍団・海軍ヘリ軍団

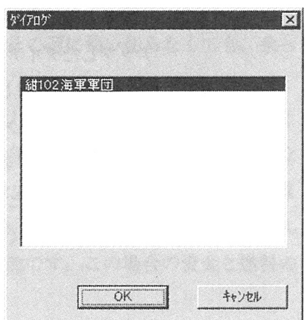
艦船部隊中心の海軍軍団は海路に沿って移動します。ヘリ部隊だけの海軍ヘリ軍団は接続ルートの制限はありません。どちらの軍団も移動可能エリア数は2エリアです。ただし、自国領土以外のエリアに移動するときは、必ずそのエリアが隣接エリアでなければいけません。

●空軍軍団・海軍航空軍団

航空機部隊やヘリ部隊だけからなる空軍軍団・海軍航空機軍団は空路を利用します。空路には接続ルートのような制限がありませんが、「援軍」もしくは他の輸送軍団に輸送されているとき以外は、自国領土でないエリアに移動できません。また、たとえ自国領土のエリアでも、空港マークのあるエリアの間でしか移動できません。移動可能エリア数は3エリアです。

■【軍団の輸送】

格納庫を持った部隊がいる軍団は、輸送軍団としての役目も果たします。輸送軍団で別の軍団を運ぶときは、輸送される軍団側に搭乗可能な部隊がいて、戦略フェーズのときに両軍団が同じエリアにいなければなりません。



輸送を行なうときは、輸送される側の軍団を選択した状態で、ツールバーの【軍団の輸送】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【軍団の輸送】を選択実行します。

すると、同じエリア内にいる輸送軍団をリストアップしたダイアログが表

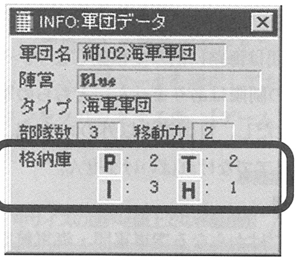
示されるので、ここで輸送軍団を選んで【OK】ボタンをクリックします。

世界地図上の2つの軍団マークがひとつになって、輸送完了となります。

●軍団輸送の制限

輸送軍団には、軍団全体での格納庫の種類と輸送数の制限があって、この範囲内で他の軍団を運ぶことができます。このとき、軍団内のどの輸送部隊にどの部隊が搭乗するかを、ユーザー自身が選択することはできません。軍団での輸送はあくまで輸送軍団全体で行なうものなのです。輸送軍団全体の格納庫の種類と搭載可能数は、【INFO:軍団データ】ウィンドウの表示で確認することができます。また、ひとつの輸送軍団には最大で3つの軍団しか搭載できません。輸送されている軍団は、エリア内の軍団数の上限「3」にはカウントされません。

輸送されている軍団の部隊は、戦術フェーズで戦場拡大地図上に部隊配置する際に、輸送軍団の格納庫を持った部隊に重ねて配置して搭載状態にしたり、輸送軍団の部隊と別々に配置することもできます。



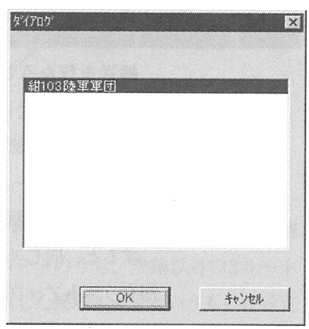
←【格納庫】欄に英字で表示されているのが搭載できる兵器のタイプです。その横の数字は、そのタイプの部隊をいくつ搭載できるかを示しています

■【軍団の展開】

戦略フェーズで軍団が輸送状態にあるとき、輸送状態を解除するには、輸送軍団を選択しておいて、ツールバーの【軍団の展開】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【軍団の展開】を選択実行します。

すると輸送されていた軍団をリストアップしたダイアログが表示されるので、ここで展開したい軍団を選んで【OK】ボタンをクリックします。

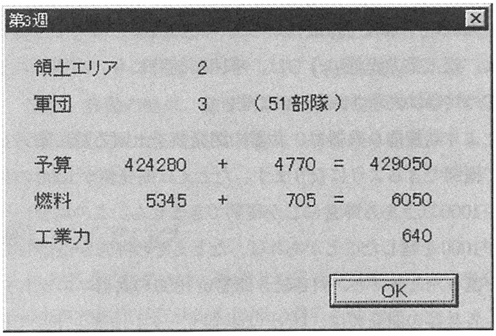
軍団を展開すると、その時点でエリア内の1軍団としてカウントされますので注意してください。



戦略フェーズ・各種収入/兵器開発

■戦略フェーズでの収入

戦略フェーズが毎週更新されるたびに、自国領土エリアに存在する建物から収入・燃料・工業力が得られます。なお、収入・燃料・工業力は、それらをもたらす建物の耐久度に応じて変化します。



←第２週以降の戦略フェーズの冒頭で表示されるようになる収入状況の報告ダイアログ

●収入

収入は首都と都市から得られます。収入は予算に加算され、その週に使いきらなくても次週に持ち越すことができます。

予算は軍団編制や部隊補充に使われます。

また、戦術フェーズの戦場拡大地図上で戦闘を行なう際は、部隊補充・不足分燃料購入用の「資金」として、戦場に持ち込むことになります。この場合、戦場持ち込み分で使いきれなかった資金は、戦術フェーズが終了したときに、すべて没収されてしまいます。

●燃料

燃料は製油所から得られます。燃料はその週に使い切らなくても、余った分を次週に持ち越すことができます。

燃料は、戦術フェーズの戦場拡大地図上で戦闘を行なう際に、補給用として戦場に持ち込んで使います。この場合、戦場持ち込み分で使いきれなかった燃料は、戦術フェーズが終了したときに、すべて没収されてしまいます。なお、戦場に持ち込んだ燃料が0になっても、代わりに戦場に持ち込んだ資金を使って燃料を調達することが可能です。この場合の資金と燃料の交換レートは1：1です。

●工業力

工場からは工業力を得られます。工業力は総工業力に加算されますが、予算・燃料と異なり、その週に使いきらなかった分を次週に持ち越せません。ただし、翌週には、新しい総工業力が再計算されて計上されます。

総工業力は戦略フェーズでの部隊補充に使われます。総工業力はまた、新兵器の開発にも必要です。

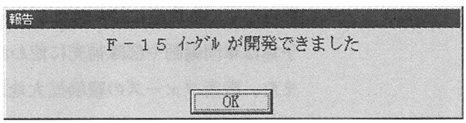
■新兵器の開発

大戦略Ⅴ DXでは最初からすべての兵器を使用できるわけではありません。総工業力が低いうちは、軍団編制時にも、兵器ユニットリストにすべての兵器は表示されないのです。

より高機能な兵器は、兵器の開発値を上回る総工業力を得たときに初めて編制できるようになります。たとえば開発値が1000の兵器は、総工業力が1000以上ある陣営にしか編制できません。この場合、一度でも総工業力が1000を越したことがあれば、たとえその陣営が没落して総工業力が1000を割ったときでも、引き続き開発値1000の兵器ユニットを編制できます。

各兵器の開発値は、【INFO::兵器データ】ウィンドウで確認できます。

なお、総工業力が上がって新兵器が使えるようになると、戦略フェーズの冒頭で開発成功を知らせるダイアログが表示されます。

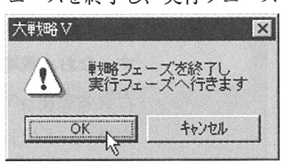


→新兵器開発を知らせるダイアログ

戦略フェーズ・終了

■戦略フェーズの終了

軍団編制・移動指示などが終了したら、ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【プレイヤーの行動終了】を選択実行します。すると戦略フェーズを終了し、実行フェーズへ移行することを確認するダイアログが表示されるので、【OK】ボタンをクリックしてフェーズを更新します。



実行フェーズ

戦略フェーズに続く実行フェーズでは、各国の軍団の移動が同時に行なわれます。

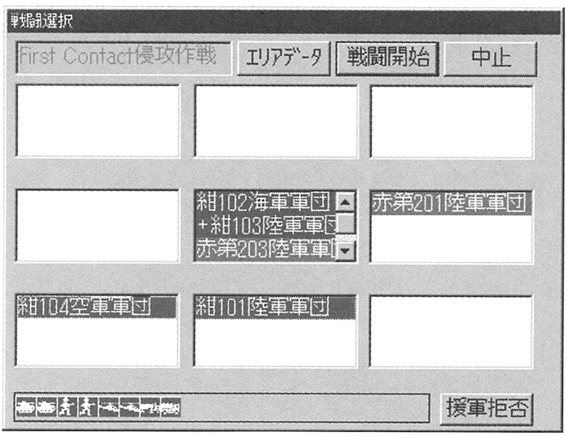
移動の結果、異なる陣営の軍団が同一のエリアで遭遇すると、そのエリアで戦闘が発生します。この場合、世界地図の遭遇エリア上に赤い×印が現れます。

プレイヤーの軍団がいるエリアで戦闘が発生した場合は、戦闘を解決したいエリアの×印をクリックして、【戦闘選択】ダイアログを表示します。

なお、移動の結果、敵味方の軍団がお互いのエリアを目指してすれ違うことも起こるので、とくに首都エリアをがら空きにすることは避けた方が無難です。

■【戦闘選択】ダイアログ

このダイアログには、敵味方の遭遇が発生したエリアを中心に、その周囲8エリアの軍団存在状況も併せて表示されます。



また、ダイアログの左上には遭遇エリアのエリア名が表示されます。エリアの詳しいデータは、上部中央の【エリアデータ】ボタンをクリックすることで現れる【INFO:地域データ】ウィンドウで確認します。

軍団がどこの国に属するかは、白抜き文字で表示された軍団名の帯の色

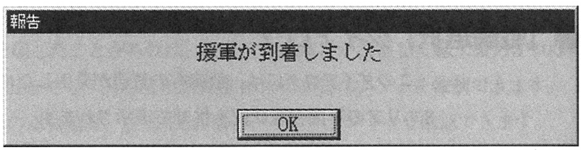
で判断します。

自国軍団の詳しい編制状況を見たいときは、軍団名をクリックします。するとダイアログの下段に、軍団の編制内容を表す、部隊の兵器アイコンが表示されます。

●援軍の指定

周辺エリアの自国軍団名を選んだ状態で、ダイアログ右下の【援軍拒否】ボタンをクリックすると、軍団名が白抜きから色付きに変わり、色帯が消えます。このボタンは他の軍団に援軍を要請するか、援軍を断るかの切り替えボタンで、文字が白抜きで色帯になっている軍団だけが援軍に駆けつけることになります。

援軍に選んだ軍団は、このあと始まる戦術フェーズの何ターン目かで登場しますが、このターン数はランダムに決定されます。



→心強い味方！
援軍到着のメッセージ

戦術フェーズでは、1つの戦闘エリアに、援軍を含めて最大16軍団までしか自国の軍団を送り込めません。また、敵国の軍団との合計が32を越えることもできません。援軍を送るときは、制限数を越えないように軍団数の調整を行なってください。

なお、実行フェーズで戦闘を解決していないエリアにいる軍団は、援軍に参加することはできません。また、陸軍軍団・海軍軍団・海軍ヘリ軍団は、上下左右の隣接エリアにいる場合のみ援軍として参加でき、かつエリアから移動ルートが接続されている必要があります。空軍軍団、海軍航空機軍団は、上下左右だけでなく、斜めに接している周辺エリアからも援軍として参加できます。上記の条件を満たしていない軍団は、隣接していても表示されません。

援軍の設定が終了したら、ダイアログ上部の【戦闘開始】ボタンをクリックします。すると、その遭遇エリアを中心とした戦闘エリアの戦場拡大地図が表示され、一時的に戦略級モードから抜けて戦術級モードの戦術フェーズへと移行します。

■複数のエリアでの戦闘

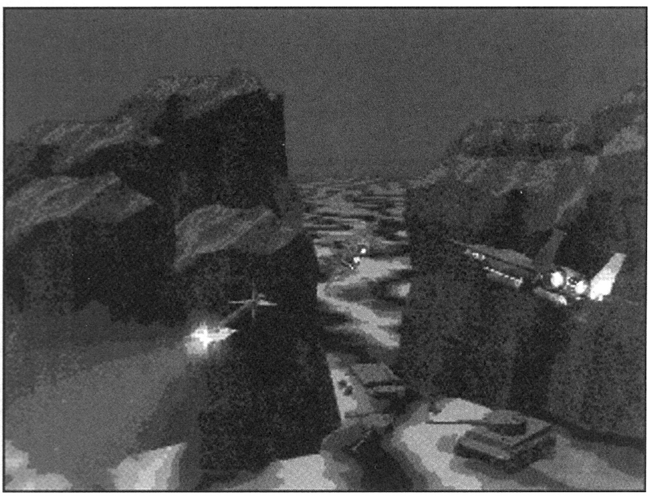
世界地図上の複数のエリアで戦闘が発生していた場合は、1つのエリアでの戦術フェーズが終了が終了するまでは、次の戦闘エリアでの処理にかかれません。1つの戦闘が終わって戦略級モードの実行フェーズに戻ってきたら、次に戦闘を解決したいエリアを順次選択していってください。

■実行フェーズの終了と、他国フェーズでの残りの戦闘の処理

プレイヤー自身が解決したい戦闘すべてで決着がついたら、ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【プレイヤーの行動終了】メニューを選択実行します。

すると、実行フェーズから他国フェーズへとフェーズが更新され、コンピュータ同士の戦闘、およびプレイヤーが戦闘を指示しなかった戦闘発生エリアの戦闘が自動的に解決されて、第1週の戦略級モードが終了します。

こうしてゲーム上での1週間が経つと、世界地図が新たな勢力範囲で塗り替えられ、次の週の戦略フェーズが開始されます。



戦術級モードでの画面の見方

戦略級モードで戦闘が発生すると、戦術級モードでの戦闘が始まります。戦闘に参加する各国は、自国軍団の部隊を移動したり、敵部隊を攻撃したり、都市などの建物を占領したり、いわゆる戦術級の行動を取ることになります。

■【戦場拡大地図】ウィンドウ

戦術級モードの戦術フェーズでは、各国は主に【戦場拡大地図】ウィンドウ上で、戦術行動を取っていきます。

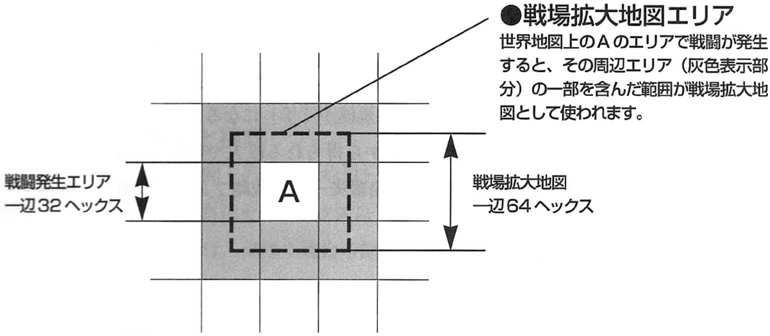
【戦場拡大地図】ウィンドウ内には、64×64のヘックスマップが表示されま

ヘックス座標・地形種類表示



ヘックスマップ地形　　戦闘表示　　選択部隊パレット

す。世界地図上で戦闘が発生したエリア自体は、32×32ヘックスの大きさですが、戦術フェーズでは、その周辺エリアの一部を含んだ64×64ヘックスのエリアが戦場拡大地図として使われるわけです。



■地形

戦場拡大地図上のヘックスは平地・山・森・荒地など、様々な地形から構成されます。そしてこれら地形の種類によって、部隊の移動距離や戦闘時の防御率などが様々な影響を受けます。以下に、地形が持つ様々な効果を解説します。

●消費移動力

その地形を1ヘックス通過するたびに、部隊は移動力を消費します。地形ごとの消費移動力は、部隊の「移動形式」によっても異なります。地形の種別と移動形式ごとの消費移動力の具体的な対応数値は【移動形式表】ウィンドウで確認してください。

●地形防御率

戦闘の際、防御側のいる地形によって防御側の防御率が上がります。これを「地形防御率」といいます。なお道路地形と鉄道地形には、道路や鉄道が敷かれている下の地形の防御率が適用されます。地形防御率は【地形表】ウィンドウで確認することができます。

●建物地形

地形の中には、首都・都市・工場・空港・港・造船所・製油所というような「建物」があります。これら建物は規模に応じて大・中・小・予の4種類が、それぞれ用意されています。

建物は領有する国の色で色分けされていますが、どの国にも属さない中立国のものは色が白になっています。中立国や敵国の建物は占領して自国の

ものにすることができます。

建物には、消費移動力・地形防御率の他に、「耐久度」「防衛力」「視界」「収入」「工業力」「燃料」のパラメータが設定されています。

・耐久度

建物の活動力のような数値で、その建物が爆撃を受けると減っていき、建物の規模も大→中→小とスケールダウンしていきます。0になっても建物そのものは破壊されず、単に規模が「予」になるだけです。ただし、戦略級モードで領有国がその建物から得られる収入や燃料、工業力が減ります。なお、減った耐久度は、戦略級モードの戦略フェーズ冒頭で、毎週少しずつ回復していきます。

・防衛力

建物が部隊に占領されるときの抵抗力のようなもので、部隊がその建物上で占領行動を行なうと値が減っていきます。そして防衛力が0になると、その建物は占領部隊の国のものになります。建物の規模が大きいほど、防衛力は高くなります。防衛力は、占領が完了するとまた満杯まで戻ります。

・視界

建物に設置されたレーダーが敵を索敵できる範囲と考えてください。なお、建物自体が存在するヘックスは視界のヘックスには数えません。

・収入

収入があるのは首都と都市だけです。しかし収入は、戦術級モードでは実質的な意味を持ちません。というのは収入は、いったん戦略級モードに戻って、戦略フェーズの冒頭で収入となって初めて予算に足されるからです。

一方、予算からの配分で戦場拡大地図に持ち込まれた資金は、戦場拡大地図上での部隊補充と燃料購入のために消費されます。資金で使いきらなかった分は没収されます。

なお収入は、その建物の耐久度に応じて変化します。

・工業力

工場からは戦略フェーズでの部隊補充・新兵器開発に必要な工業力を得ることができます。工業力も収入と同様、戦略級モードの戦略フェーズ冒頭で毎週集計され、総工業力に足されるので、戦術級モードでは実質的な意味を持ちません。

工業力も、その建物の耐久度に応じて変化します。

・燃料

製油所からは、戦場拡大地図で部隊が移動する際に必要な燃料を得られ

ます。ただしこれも収入や工業力同様、戦略級モードの戦略フェーズ冒頭に集計され、保有燃料に足されるので、戦術級モードでは実質的な意味を持ちません。

一方、保有燃料からの配分で戦場拡大地図に持ち込まれた燃料は、戦場拡大地図上での燃料補給のために消費されます。燃料で使いきらなかった分は没収されます。

■索敵と視界

戦場地図上のヘックスには、通常より色が暗く表示されているものがあります。これはそのヘックスに「索敵」が効いていないことを表しています。

索敵とは、部隊や建物の位置から周囲を見渡すことができる視界の範囲（レーダー範囲）に敵部隊が入らないと、発見できないという概念です。視界が広ければ、より遠くの敵を発見できるし、狭ければ、敵が近くに現れるまで気が付かないので、対処が遅れたりするわけです。

また、味方の索敵が効いていない場所に進軍して敵部隊と遭遇すると、待ち伏せを受けた形となり、一方的に攻撃されたりします。

索敵で見渡せる視界には、高高度を飛ぶ航空機などに有効な「高空視界」、ヘリなどの高度が低い敵に有効な「低空視界」、地上や海上の敵に有効な「地上視界」、海中の潜水艦に有効な「海中視界」の4種類があり、部隊や建物ごとにそれぞれの視界範囲が決まっています。

■部隊アイコン

戦場地図上で行動中の部隊は、1部隊ずつ、各国の色分けがされた部隊アイコンで表示されます。部隊アイコンは、部隊を構成する兵器タイプごとに異なった形をしていて、下には部隊を構成する編制機数が表示されます。他の部隊を輸送している部隊には、アイコンの上側に「T」の文字が表示されます。

また、移動力が0になった部隊にはムーブ（Move）完了を表わす「M」の文字が、行動力が0になった部隊には行動エンド（End）を表わす「E」の文字が、併せて表示されます。移動力も行動力も0の部隊は、ヘックスマップの表示サイズが「5」になっていると、「E」の文字のみが表示されます。

■ヘックス座標表示

戦場地図上の任意のヘックス上にマウスポインタを移動させると、戦場拡大地図の左上に、ヘックス座標・ヘックスの地形種類が表示されます。

座標は、戦場拡大地図の左上を「X:0,Y:0」、右下を「X:63,Y:63」として表示されます。地形の種類が建物だった場合は、併せてどの陣営に属する建物かも表示されます。

■【戦場拡大地図】ウィンドウの表示切り替え

【戦場拡大地図】ウィンドウの表示方法を切り換えたいときは、【ウィンドウ】メニューの【戦場拡大地図】階層メニューでオプションを選択します。

■【サイズ】サブメニュー

【戦場拡大地図】の表示比率を4段階で切り替えます。

【6】では地形や部隊のディテールが判別しやすくなりますが、その分ウィンドウ内に表示される範囲が狭くなります。【4】では広い範囲が表示されますが、部隊アイコンに機数や行動済みマークが表示されなくなります。【3】では部隊の兵器タイプも判別できなくなります。お勧めは【5】です。

■【表示】サブメニュー

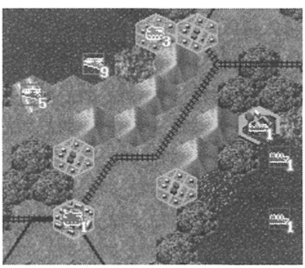
地形ヘックスのグラフィックス表示方法を切り替えます。

【シンプル】では、各ヘックスを単色で塗りつぶして表示します。【リアル】では地形ごとにリアルな模様を表示します。【ヘックス枠】では、六角形のヘックス枠表示のオン・オフを切り替えることができます。

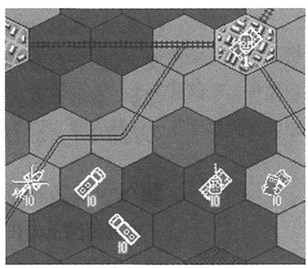
■【視界】サブメニュー

建物や部隊が持つ索敵方法に応じて、視界の範囲を切り替えます。索敵の効かない視界範囲は通常よりも暗い色で表示されます。

【高空レーダー】では高空視界の範囲が、【低空レーダー】では低空視界の範囲が、【地上視界】では、もっとも一般的な地上の視界範囲が表示されます。【海中ソナー】では、海中視界の範囲が表示されます。



↑サイズ5でのリアル表示



↑サイズ6でのシンプル表示。ヘックス枠付き

■【戦場拡大地図】ウィンドウのスクロール

【戦場拡大地図】ウィンドウの表示領域をスクロールさせたいときは、ウィンドウのスクロールバーを使用する以外に、グラバーツールを使用する方法があります。これは、地図上で部隊アイコン以外の部分にマウスポインタを置いてマウスをドラッグするとポインタが掌の形（グラバーツール）に変わり、表示領域を掴んで動かせる機能です。

ただし、部隊の移動可能ヘックスが白枠で表示されているときや、部隊編制・攻撃可能部隊の点線ヘックスが表示されているときは、それらのヘックスを避けてドラッグしないとグラバーツールは機能しません。

■【選択部隊】パレット

戦術フェーズで自動的に開かれるパレットです。戦場拡大地図上の部隊を選択すると、タイトルバーに部隊名が表示され、パレット内に、部隊に関する各種情報が表示されます。



←部隊長も併せて表示した【選択部隊】パレット

表示内容は左上から順に、生産タイプの国旗・兵器名・兵器タイプアイコンと各ユニットの現在の耐久力・軍団名・部隊長名・行動力ゲージ・移動力ゲージ・残りの燃料/満タン時の燃料・部隊練度です。その下には、搭載武器とその残弾数がグラフィック表示されます。

パレットのシステムメニューから【隊長表示】を実行すると、パレットが拡張されて、部隊長の顔写真と階級、技能アイコンが表示されるようになります。

兵器タイプアイコンがグレーの表示になっているものは、そのユニットがすでに戦闘で破壊されていることを表わしています。

行動力ゲージでは、未使用の行動力が青の■で、消費した行動力がグレ

ーの□で表示されます。同様に移動力ゲージでは、未使用の移動力が青の■で、消費済みの移動力がグレーの□で表示されます。

燃料・練度・部隊長階級の下にはバーグラフも併せて表示されます。このうち練度と部隊長階級の下のバーグラフは経験値を示したもので、目盛りが一杯になると練度または階級が1つ上がるようになっています。

パレットの下部にある三角形をクリックすると、【INFO:兵器データ】ウィンドウと似たウィンドウで、その部隊の兵器データをより詳しく調べることができます。

■【選択部隊】パレットからの【INFO:〜データ】ウィンドウの表示

【選択部隊】パレット上の生産タイプの国旗を、アプリケーションウィンドウ内にドラッグ＆ドロップするかダブルクリックすると【INFO:陣営データ】ウィンドウが表示されます。

兵器名からは【INFO:兵器データ】ウィンドウを表示できます。

軍団名からは【INFO:軍団データ】ウィンドウを表示できます。

部隊長名からは【INFO:部隊長データ】ウィンドウを表示できます。

搭載武器の残弾数グラフィックスからは【INFO::武装データ】ウィンドウを表示できます。

戦術級モードの全体ルール

■ターン制の採用

戦略級モードでは、週を基準にしたゲーム進行単位が用いられていますが、戦術級モードの戦術フェーズ内では、ターン制が用いられています。

これは、戦場地図上の各国が、紺→赤→紫→緑→黄→青→橙→灰の順で、自国の順番が回ってきたときにだけ、様々な行動を取れるシステムです。

なお、各国別の順番のことを「プレイヤーターン」といいます。そして各国の順番が一巡することを単に「ターン」と称します。

自国のプレイヤーターンでの行動をすべて終了したら、ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【プレイヤーの行動終了】を選択実行します。するとコンピュータ側のプレイヤーターンに移行し、すべてのコンピュータプレイヤー側の行動が終了すると、再び自国のプレイヤーターンが巡ってきます。

■行動力の消費

戦場拡大地図上の部隊は、自国のプレイヤーターンのときに、移動や攻撃などの行動を取ります。このとき部隊は、何か1回の行動を起こすたびに「行動力」を消費します。そして、行動力が0になると、そのターンではもう何も行動を取れなくなり、行動済みとなります。たとえば、「移動→直接攻撃→移動」といった行動や、「間接射撃→直接攻撃」などの行動も行動力次第で可能となります。

行動内容によって部隊が消費する行動力は異なります。

- **●移動** 1
- **●直接攻撃** 1
- **●間接射撃** 1（ただし陸軍軍団は2）
- **●支援戦闘** 1（ただし攻撃側のみ）
- **●搭載** 搭載部隊は0、被搭載部隊は1以上（残っている全行動力）
- **●展開** 搭載部隊は1、被搭載部隊は1（移動と同じ）
- **●編制** 編制行動を行なった部隊のみ1
- **●変形** 1
- **●武装交換** 1

●爆撃　1
●占領　1

移動中に索敵範囲外の敵と遭遇して、待ち伏せ攻撃を受けたり、「支援攻撃」を行なっても行動力が1減ります。

なお、行動力さえ残っていれば、同一ターンの中で、たとえばA部隊が1回行動した後でB部隊が行動し、その後でまたA部隊が2回目の行動を行なうといったことも可能です。

行動力は、一度消費しても次のターンでまた全回復します。

■戦場拡大地図の建物の領有状態

●戦場拡大地図の中心エリア部分の建物

戦闘の発生した中心エリア部分の建物は、戦略級モード時の領有国の建物として戦場拡大地図上に現れます。中立国の領土だった場合、建物も中立国のものとして現れます。

●戦場拡大地図の周辺エリア部分の建物

周辺エリア部分の建物の領有状態は、同様に、戦略級モード時のエリアごとの領土状況に従います。

●戦闘終結時の中心エリア部分の建物

戦場拡大地図で1国が勝利を収めると、戦略級モードに戻ったとき、その戦場拡大地図での中心エリア部分（戦略級モードでの戦闘発生エリア）は、戦勝国の領土となります。戦勝国が、戦場拡大地図上で占領し損ねていた中心エリア部分の建物も、エリアが領土となったことで自動的に戦勝国の建物となります。

逆に、戦場拡大地図上で中心エリア部分の建物をすべて占領していても、その戦場拡大地図で最終的に敗戦国になってしまえば、戦略級モードに戻ったとき、そのエリア自体が戦勝国の領土となるために、エリア内の建物も戦勝国のものに領有権が移ってしまいます。

●戦闘終結時の周辺エリア部分の建物

戦場拡大地図上での周辺エリア部分は、あくまで戦場拡大地図上で一時的に使われる戦場領域です。つまり、戦場拡大地図上でこうした周辺エリア部分の建物をいくら占領しても、戦略級モードに戻ったときは、それら周辺エリアはもともとの領有国のものに戻ってしまうのです。これは、たとえその戦場拡大地図で戦勝国になった場合でも同様です。この場合、戦闘が

発生した中心エリア部分だけは自国の領土になりますが、周辺エリアは戦闘前の領有国のままになります。

■戦場拡大地図内の天候

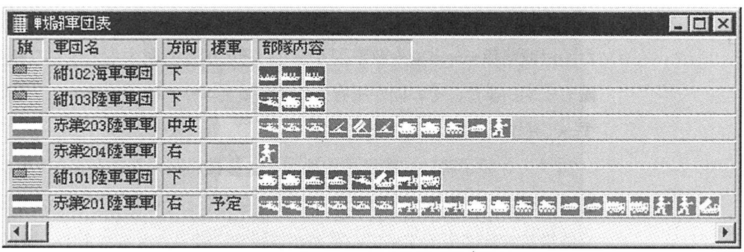
戦略級モードでのエリアごとの天候がそのまま戦場拡大地図にも持ち込まれます。たとえば、中心エリア部分は晴れで周辺エリア部分が曇りや雨の戦場拡大地図というのもあり得るわけです。なお天候は、その戦場拡大地図での戦闘中に変化することはありません。

■援軍

戦略級モードの実行フェーズで要請した援軍は、戦術フェーズの何ターン目かで登場しますが、この場合のターン数はランダムに決定されます。

援軍が駆けつけてくる方向は、世界地図上の戦闘発生エリアから見て、援軍がどの方向のエリアにいたかによって決められます。

援軍の状況を確認するには【戦闘軍団表】を用いると便利です。この表では、すでに戦場拡大地図に配置された軍団だけでなく、「援軍」として来るかどうか（来る場合は「援軍」欄に「予定」と表示されます）、援軍の配置「方向」、軍団の「部隊内容」が確認できます。


戦闘軍団表

旗	軍団名	方向	援軍	部隊内容
	紺102海軍軍団	下		
	紺103陸軍軍団	下		
	赤第203陸軍軍	中央		
	赤第204陸軍軍	右		
	紺101陸軍軍団	下		
	赤第201陸軍軍	右	予定	

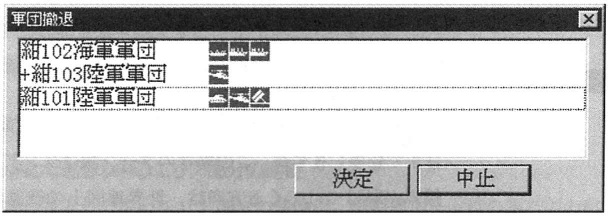
■軍団撤退

戦場拡大地図に配置された軍団は、自分のプレイヤーターンの間ならいつでも戦場拡大地図上から撤退することができます。

このとき、戦略級モードの実行フェーズで戦闘エリアに移動してきたときの出発エリアがすでに別の国の領土になっていたり、出発エリアに自国軍団を制限いっぱいの3軍団進めていたり、出発エリアで別の戦闘が発生していた場合は、コンピュータが自動的に別の撤退用自国領土エリアを探して軍団を撤退させます。

空軍は3エリアの移動力を持っているので、ときには3エリア離れた場所に撤退させられることも起こります。

軍団を撤退させるときは、ツールバーの【軍団撤退】ボタンをクリックするするか、【ゲーム】メニューの【軍団撤退】を選択実行します。すると【軍団撤退】ダイアログが表示されるので、撤退させたい軍団を選択してから【決定】ボタンをクリックします。



→【軍団撤退】ダイアログ

■戦場拡大地図での勝利条件

24ターン終了までに、その戦場拡大地図上に存在する敵国部隊を全滅させるか、すべて撤退させると、戦場拡大地図での勝利となり、その戦闘発生エリアは戦勝国のものになります。

また、首都エリアが戦闘発生エリアだった場合は、戦場拡大地図上で首都を占領することでも勝利を手中にできます。その場合、首都を占領された国は戦略級モードでも敗戦国となり、その国に所属するすべての軍団が消滅します。また、その国が所有していた領土エリアは、首都エリアを除いてすべて中立の状態に戻ります。

24ターン終了時に、戦場拡大地図上に複数の国の部隊が存在していた場合は、勝敗がつかなかったと見なされ、もともとそのエリアにいた軍団を除く戦場拡大地図上のすべての軍団が強制的に撤退させられます。撤退先は、自国領土となっている周辺エリアのどこかですが、具体的な場所は自動的に決められます。それでも撤退できるエリアがない場合は、その軍団は全滅し、世界地図上からも消滅します。

勝敗がつかなかったエリアは、戦闘発生前の領有国の領土エリアのままです。これはたとえ戦場拡大地図上で、その領有国の部隊が全滅してしまった場合でも同様です。

資金・燃料の持ち込み

戦略級モードから戦術級モードに移行したときにまずやらなければならないのが、戦場拡大地図への資金と燃料の持ち込みです。

●資金の持ち込み

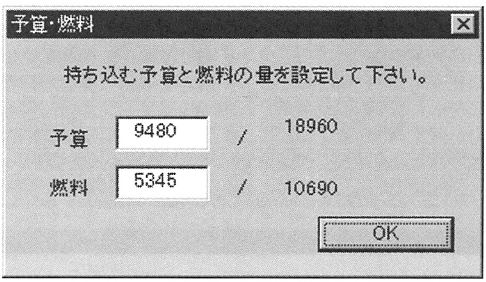
戦場に持ち込んだ資金は、各ターンの冒頭で行なわれる部隊補充で消費されます。たとえば編制数が2つ減っている部隊が補充で編制数10に戻ると、その兵器ユニット価格の10分の2だけの資金が消費されます。

資金は、戦略級フェーズで確保・保有している予算を取り崩す形で戦場に持ち込みます。

●燃料の持ち込み

戦場に持ち込んだ燃料は、各ターンの冒頭で行なわれる燃料補給で消費されます。戦術フェーズの途中で、持ち込んだ燃料が底を突いた場合は、燃料に代わって資金が消費されます。つまり不足分の燃料を、資金を投じて調達するわけです。このときの資金と燃料の交換レートは1：1です。

燃料は、戦略級フェーズで確保・保有している備蓄を取り崩す形で戦場に持ち込みます。



これらの持ち込みは、戦術フェーズの第1ターン冒頭で表示される【予算・燃料】ダイアログで行ないます。ダイアログでは、予算・燃料の総保有量の半分が、あらかじめ数値入力欄に入力されています。

戦場拡大地図に乗り込む軍団数やその兵器構成、援軍のことなども考えて、数値を調節してください。

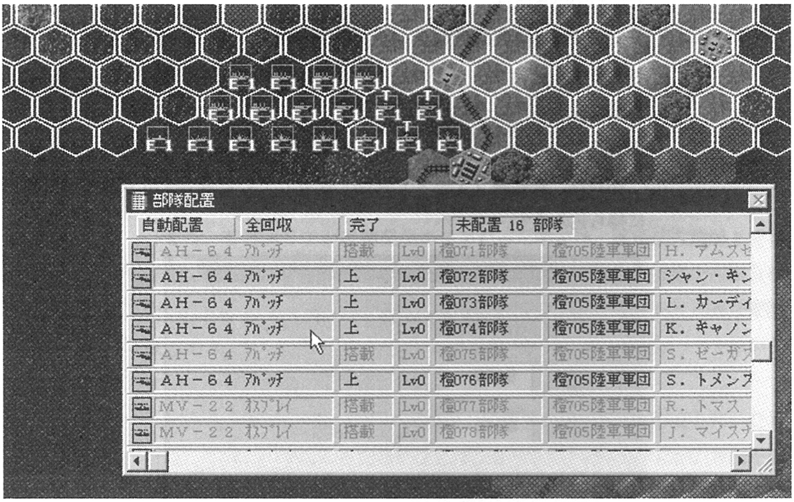
ただし、一度戦場拡大地図に持ち込んだ資金・燃料は、たとえそのエリアでの戦闘の勝敗がどうであれ、使いきれなかった分を没収されてしまうので注意してください。

部隊配置

戦術級モードでは、戦場拡大地図上で軍団の各部隊が戦いを繰り広げます。資金・燃料の持ち込みが終了したら、続いて【部隊配置】ダイアログを使って、戦場拡大地図上に戦場の主役である各部隊を配置していきます。

■【部隊配置】ダイアログ

このダイアログでは、配置すべき軍団の部隊が、1部隊ずつリスト表示されます。また各部隊リストには左から、兵器タイプアイコン・兵器名・配置可能場所・練度・部隊名・軍団名・部隊長名が表示されます。



部隊を配置するときは、その部隊リストの項目をドラッグし、戦場拡大地図上の配置可能ヘックスにドロップします。戦場拡大地図上で、ヘックスが白枠で表示されている場所が配置可能場所です。

このとき、搭乗種が設定されている部隊は、格納庫を持った輸送部隊に搭載して、部隊配置とすることもできます。

その部隊を搭載可能かどうかは、輸送部隊のいるヘックスが白枠表示になっているかどうかで判断します。

配置可能場所は、世界地図上で軍団がもともとそのエリアにいた場合は

戦場拡大地図の「中央」になります。それ以外は、侵攻してきた方向に応じて「左」「左上」「上」「右上」「右」「右下」「下」「左下」の8種類のどれかとなります。

1部隊ずつの配置が面倒なときは【自動配置】ボタンをクリックして、配置をコンピュータに任せるのも手です。

配置途中の部隊を配置し直したくなったら、その部隊を【部隊配置】ダイアログからもう一度ドラッグ＆ドロップし直します。

配置途中の全部隊を配置し直したくなったら、【全回収】ボタンをクリックして全部隊を配置前の状態に戻します。

部隊を配置すると、ダイアログの部隊リストの配置可能場所に、配置したヘックス座標が表示されます。また、ダイアログ上部の【未配値〜部隊】の表示数が減っていきます。

すべての部隊を配置し終えて未配置部隊数が0の表示になったら、【完了】ボタンをクリックしてダイアログを閉じます。すると、戦術フェーズの最初のターンが開始されます。

なお、部隊を全部配置しなくても配置を【完了】することはできます。この場合、配置されなかった部隊は直接の戦闘に参加しないだけで、軍団撤退や、勝利したときにエリア進駐することなどは、配置した部隊と同様に行ないます。

■部隊配置の制限

戦場拡大地図上では、部隊が別の部隊に搭載される場合を除いて、1ヘックスに1部隊しか部隊は入れないので注意してください。

部隊の選択

プレイヤーターンで部隊に何か行動をさせるためには、まず戦場拡大地図上の部隊を選択しなければなりません。部隊を選択するには次のような方法があります。

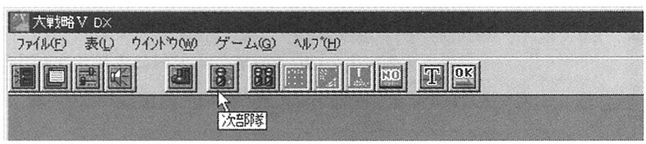
■マウスクリックでの選択

戦場拡大地図上の部隊アイコンをクリックします。選択を取り消すときは右クリック、またはツールバーの【行動中止】ボタンをクリックします。

他の部隊に搭乗している部隊、または搭載している部隊を選ぶときは、その搭載部隊をクリックすると被搭載部隊がポップアップメニューで表示されるので、目的の部隊を選択してください。なお、この時点ですでに行動力を使い果たしている部隊には、ポップアップメニュー上に「済」の文字が表示されます。

■【次部隊】コマンドでの選択

軍団編制時の順番で順次部隊を選択していきたいときは、ツールバーの【次部隊】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【次部隊】を選択実行します。ただし、このとき選択される部隊は、行動力と移動力が両方残っている部隊だけです。



■【戦闘部隊表】ウィンドウでの選択

【戦闘部隊表】ウィンドウを用いると、細かい部隊データを確認しながら部隊の選択が行なえます。部隊を選択するときは、部隊リストをダブルクリックします。

●【戦闘部隊表】ウィンドウの見方

【戦闘部隊表】ウィンドウは、部隊を選択するだけでなく、各種の部隊情報を一覧で確認するのにも役立ちます。各部隊リストには、部隊の兵器タイプアイコン・「ユニット名」・現在の「機数」・「練度（LV.）」・耐久

力の「被害」状況・残りの「燃料」・残りの「移動」力・ヘックス座標「位置」・「軍団名」・「搭載」部隊のシルエットが表示されます。



	ユニット名	機数	Lv	被害	燃料	移動	行動	位置	軍団名	搭載
	Ｍ１Ａ１ ｴｲﾌﾞﾗﾑｽ	10/10	0	0%	40	0	0	29,56	紺101陸軍軍団	
	Ｍ１Ａ１ ｴｲﾌﾞﾗﾑｽ	3/10	0	62%	40	7	3	26,53	紺103陸軍軍団	
	Ｍ１Ａ１ ｴｲﾌﾞﾗﾑｽ	10/10	0	28%	40	7	3	26,51	紺103陸軍軍団	
	ＭＬＲＳ	10/10	0	0%	50	0	0	27,56	紺101陸軍軍団	
	Ｍ２ ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ	10/10	0	0%	50	0	0	28,56	紺101陸軍軍団	
	Ｍ２ ﾌﾞﾗｯﾄﾞﾚｲ	10/10	0	0%	50	0	0	22,56	紺101陸軍軍団	
	補給車	10/10	0	0%	80	0	0	24,57	紺101陸軍軍団	
	パトリオット 移	10/10	0	0%	60	0	0	24,56	紺101陸軍軍団	
	アレイバーク	1/ 1	0	0%	110	9	1	31,50	紺102海軍軍団	
	輸送艦	1/ 1	0	0%	119	5	3	31,51	紺102海軍軍団	
	補給艦	1/ 1	0	0%	105	3	2	33,56	紺102海軍軍団	

「ユニット名」はボタンメニューになっており、この列に表示される項目を【兵器名】【部隊名】【隊長名】の3種類の中から選択できます。

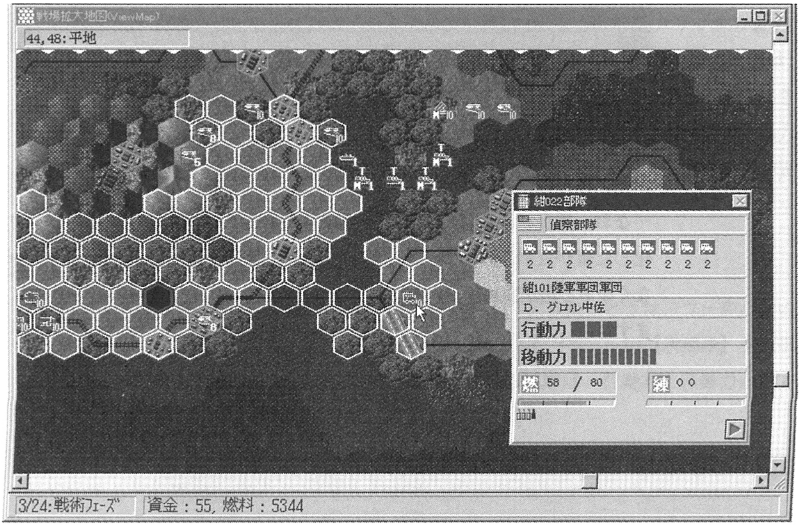
「ユニット名」以外の項目名をクリックすると、数値の大きい順にリストが並べ替えられます。

なお、被害状況欄には、部隊を構成する1機ずつの耐久力の被害を平均化した値が表示されます。また被害・燃料・移動力欄の数値は、残りが少なくなると色が変わっていき、赤くなると危険レベルだということを意味します。

部隊の移動

■移動の方法

戦場拡大地図上で部隊を移動させるときは、まず部隊を選択します。すると移動可能範囲をコンピュータが自動的に計算して、白いヘックス枠で表示してくれるので、移動先のヘックスをクリックしてください。部隊がその目的地まで仮移動します。



この段階ではまだ部隊は仮の移動をしただけなのでキャンセルが効きます。この場合はマウスの右ボタンをクリックするか、ツールバーの【行動中止】ボタンをクリックしてください。

移動を決定したい場合は、仮移動後に部隊アイコンをクリックして移動を確定します。

■移動力

部隊が移動するときは、移動力が消費されます。移動力が大きい部隊ほど、1回の移動で遠くへたどり着けます。移動可能な範囲は、通過する地形の消費移動力に応じて決まります。どの地形でどれだけの移動力を消費するかは、【移動形式表】ウィンドウで確認してください。

移動力は1ターンごとに使うものですが、移動力と行動力の両方が残っていれば、同一ターン内で再度移動することも可能です。

なお、残った移動力を次のターンには持ち越せませんが、消費した移動力は、次のターンで全回復します。

■燃料

部隊は移動力を消費した分だけ燃料も消費します。また、ヘリを除く空中部隊の場合は、まったく移動せずに上空に滞空するだけでも、あるいは少ししか移動しなくても、必ず1ターンごとに移動力の半分の燃料を最低限消費します。ただし空港ヘックス上にいたり、空母に搭載されている場合は燃料は減りません。

●燃料切れ

燃料がなくなると部隊は移動できなくなりますが、補給によって燃料を回復すれば再び移動できるようになります。空中部隊の場合は、燃料が底をついた瞬間に墜落し、戦場拡大地図上から取り除かれます。

■ヘックスによる移動制限

部隊が移動を終えるヘックス上には、他の部隊が存在していてはいけません。つまり、1ヘックスには1部隊しか入れないわけです。ただし、そのヘックスに先に存在する部隊が、その部隊を搭載できる輸送部隊だった場合は、その限りではありません。

移動力や燃料が充分にあっても、部隊の移動タイプによっては、入れない地形があるので注意してください。たとえば海上部隊は港・造船所以外の陸地ヘックスには入れません。同様に地上部隊は、海には入れません。ヘリ部隊以外の空中部隊に限っては、地形による移動制限を受けません。

●支配地域

敵部隊の周囲6ヘックスには、その部隊の影響力が及んでいる「支配地域」という目に見えないエリアがあります。そして、移動の際に敵の支配地域に入ると、部隊はそこで移動を終えなければなりません。

これはあくまでルール上のことで、実際の支配地域はコンピュータが自動的に判断して、その上で移動可能範囲を示してくれるので、プレイヤーはとくに支配地域を意識する必要はありません。

戦闘

■戦闘の種類

攻撃できる範囲内に敵国の部隊がいるときは、戦闘を仕掛けることができます。戦闘にはいくつかの種類があります。

●直接攻撃

隣接するヘックスにいる敵部隊に仕掛ける戦闘です。相手側が有効な反撃武器を装備していれば、攻撃側も反撃を受けます。

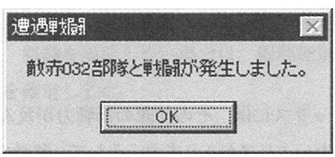
●間接射撃

射程が2ヘックス以上ある武器で、離れたヘックスにいる敵部隊に仕掛ける戦闘です。相手は反撃できません。間接射撃できる武器で隣接する敵を攻撃することもできますが、この場合は相手からの反撃を受けます。

対地ロケット部隊などが行なえる間接射撃には、攻撃目標のヘックスだけでなく、その周囲6ヘックスにいる部隊にも同時に攻撃を加えるものもあります。この場合、たとえ味方の部隊でも損害を受けるので十分に注意してください。こうした広範囲への間接射撃では、攻撃の中心に必ず敵部隊がいなければいけません。また、隣接するヘックスへ、この種の攻撃は行なえません。

●待ち伏せ

移動中などに索敵範囲外にいる敵と遭遇した場合は、待ち伏せを受けた形となり相手から一方的に攻撃を受けます。当然こちらは反撃もできず、損害も大きくなります。



←敵部隊から待ち伏せを受けたときに表示されるダイアログ

●支援戦闘

戦闘時に攻撃側部隊と防御側部隊の両方に接していて、まだ行動力が残っている部隊は、自動的に支援戦闘に入ります。支援戦闘を行なった部隊は損害を受けずに、一方的に敵部隊を攻撃できます。支援戦闘は使用する

武器の種類に関係なく、必ず最後になります。

攻撃側で支援戦闘を行なった部隊は、行動力が1消費されるので注意してください。

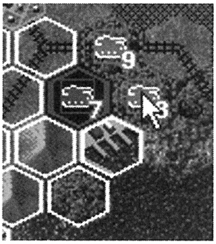
■戦闘の方法

■攻撃目標の選択

戦闘ではまず、攻撃目標にする敵部隊を選択しなければなりません。

現在、直接攻撃が可能な敵部隊は、ヘックスが赤い点線で囲まれて表示されるので、この中から標的にしたい敵部隊を選んでクリックすれば【戦闘】ダイアログが開きます。

間接射撃の場合は、少し離れた敵部隊のヘックスが赤い点線で囲まれて表示されるので、この中から標的にしたい敵部隊を選んでクリックすれば【戦闘】ダイアログが開きます。



↑編制数７の戦車が、右側の敵２部隊から標的を選択中

■攻撃に使える武装、使えない武装

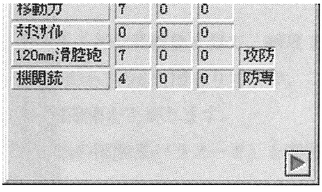
部隊が装備している武器には、攻撃と防御の両方に使えるもの、攻撃のみ使えるもの、防御のみ使えるものの3種類があります。

攻撃を行なうためには、「攻防」もしくは「攻専」に分類される武装を持っている必要があります。それぞれの武装がどの種類に属しているかは【選択部隊】パレットや【INFO:兵器データ】ウィンドウで確認できます。

●攻防　攻撃にも防御にも使用できる武器です。一般の主力武器はこのカテゴリーです。

●攻専　自走砲など、一部の特別な兵器に搭載されている武器です。攻撃時のみしか使用できません。

●防専　機銃など、破壊力の小さい副次的な武器です。防御側の戦闘時にしか使用できません。

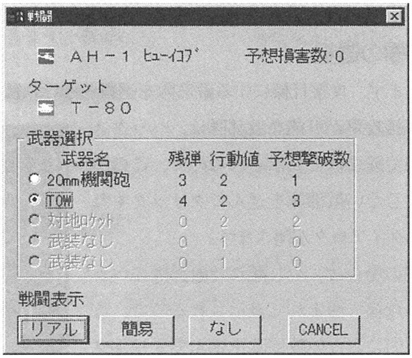


移動力	7	0	0	
対ミサイル	0	0	0	
120mm滑腔砲	7	0	0	攻防
機関銃	4	0	0	防専

→【選択部隊】パレットの３ページ目に表示される武装の種別

■【戦闘】ダイアログ

【戦闘】ダイアログでは、攻撃部隊が敵部隊に対して現在、使用可能な武器が、武器名・残弾数・消費される行動力・予想撃破数とともに表示されます。さらにダイアログ上部には、自分の損害予想も表示されます。



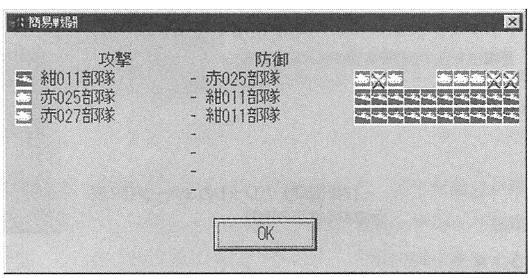
ここで使用する武器を選択してから、【リアル】【簡易】【なし】の3種類の「戦闘表示」ボタンのどれかをクリックすると、戦闘が開始されます。【CANCEL】ボタンをクリックすると、戦闘は取りやめて、攻撃目標を選択する段階のヘックスマップ画面に戻ります。

なお、「戦闘表示」ボタンは、【オプション】設定で選択しておいた表示方法のボタンが、デフォルトのボタンとなります。

■戦闘アニメーション

戦闘結果は、「戦闘表示」を【リアル】にした場合、アニメーションで表示されます。このとき画面中央に表示される【Pass】ボタンをクリックすれば、アニメーションを途中からスキップできます。戦闘が終わると【Pass】ボタンが【OK】になりますが、これをクリックすれば即座にアニメウィンドウが閉じます。「戦闘表示」」の【簡易】ボタンをクリックすると、アニメーションは表示されず、【簡易戦闘】ダイアログが現れて撃破されたユニットのアイコンに×印が付きます。「戦闘表示」が【なし】の場合は、戦場地図上の部隊アイコンの編制数表示が、直接書き換えられます。

【簡易戦闘】ダイアログ→



■戦闘の仕組み

戦闘の結果が計算されるときは、まず、どちらの部隊が先攻して弾を発射したかが計算されます。つまり、攻撃を仕掛けたからといって必ずしも先制攻撃を加えられるわけではないのです。

先攻・後攻は選んだ武装の種類によって決定されます。

続いて、発射された弾丸が敵ユニットに命中したかが計算されます。基本的な命中率は使用した武器の命中率と相手の回避率で決まります。このとき、攻撃側部隊の練度が高いと命中率が上がります。防御側部隊の練度が高いと命中率は下がります。さらに、天候や防御側の地形によって命中率が影響を受けます。

この後、命中した弾丸が敵の装甲を貫通したかが判定されます。当然貫通力が高い武器ほど、貫通の確率が高くなります。

最後に、敵ユニットのダメージが計算されます。ダメージは命中した弾が貫通していると高く、貫通していないと低くなったり、ダメージが出なかったりします。このダメージは、ユニット1機ごとの耐久力を減らすものです。そして耐久力が0になると、そのユニットは破壊されます。ダメージは破壊力のある武器ほど大きくなります。

なお、ユニットの耐久力が減っても、完全に破壊されない限り、そのユニットや部隊の行動には何の支障もありません。また、減った耐久力は、ターン開始時の「修理」で回復することができます。

戦闘が終わると、部隊アイコンの下に表示されている編制機数が、損害に応じて減ります。そして部隊を構成するすべての機数が失われると、部隊そのものがマップから取り除かれます。

失われた機数は、ターン開始時や戦略級モードでの部隊補充でのみ回復できます。

■戦闘の影響

■経験値の上昇

各部隊と部隊長は、戦闘を何度も経験することで経験値を得て、練度または階級を上げていきます。部隊の練度は0から5の6段階ありますが、これが高いと、攻撃・防御の両方で命中率・回避率が上がります。

部隊長の階級については、P.28の『その他の部隊長パラメータ』を参照してください。

部隊の搭載・展開

■搭載の方法

輸送部隊は、特定の部隊を搭載させることができます。

搭載を行なうときは、通常の移動と同様に、載せたい部隊を輸送部隊のいるヘックスに進めて、輸送部隊の上に重ねます。このとき、輸送部隊の格納庫の種類と搭乗する側の搭乗種は一致していなければなりません。また、輸送部隊の格納庫には空きがないといけません。

輸送部隊がさらに輸送部隊を格納しているときは、輸送部隊を選ぶポップアップメニューが出てくるので、目的の輸送部隊を選択します。

以下の輸送部隊は、搭載時に特定の地形にいなければなりません。

●輸送船・・・・・・・港・造船所（ヘリを搭載するときはその限りではない）
●揚陸艦・・・・・・・港・造船所・浅瀬（ヘリを搭載するときはその限りではない）
●輸送機・・・・・・・空港

空母・輸送ヘリ・ホバークラフトはその輸送部隊が移動できる範囲ならどの地形でも搭載ができます。

■搭載時の影響

搭載された部隊は、輸送部隊が移動しても燃料が減りません。また、空母・ヘリ空母・揚陸艦に搭載された空中部隊は、次のターンに燃料と弾薬の補給を受けることができます。ただし補充・修理はできません。

部隊を運んでいる輸送部隊が機数に損害を受けると、その割合に応じて、輸送されている部隊も損害を受けるので注意してください。

■展開の方法

搭載されている部隊を、輸送部隊から展開（降ろす）するときは、その輸送部隊をクリックします。すると輸送部隊と搭載されている部隊が並んだポップアップメニューが現れるので、搭載されている部隊を選択してください。

搭載されていた部隊が選択されると、移動可能な範囲が表示されるので、展開後の移動先を、通常の移動と同様に選んでクリックしてください。

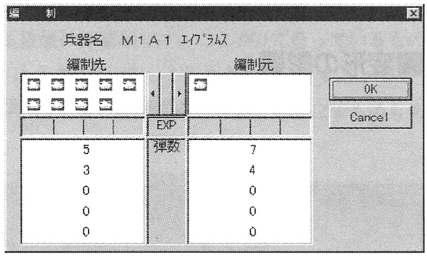
部隊の編制

■編制の方法

戦略級モードでは軍団に部隊を加えたり外したりすることを「編制」と称していましたが、戦術級モードでは部隊間で兵器ユニットを移し換える行動を「編制」と呼びます。

編制を行なうときは、通常の部隊移動と同様にして、編制元の部隊を編制先の部隊に隣接させます。すると編制先の部隊のヘックスが白い点線で囲まれるので、そこをクリックします。

【編制】ダイアログが表示されます。ダイアログ内の左右の矢印をクリックして、片方の部隊からもう片方の部隊へと、ユニットを移します。最後に【OK】ボタンをクリックすると編制が完了します。



たとえば、編制先の部隊Aが4機編制で、編制元の部隊Bが8機編制だった場合、部隊Bから部隊Aに3機を移動させると、部隊Aは編制数が7機になります。逆に部隊Bは3機減るわけですから、編制後は5機になります。

■編制時の制限

編制をするときは、どちらかの部隊の編制機数が10未満でないといけません。また、編制の結果、編制機数が0になった部隊は戦場拡大地図上から消滅します。

編制を行なう部隊は、両方が同一の兵器ユニットで構成されていて、しかも隣接している必要があります。ただし補給車は編制できないので注意してください。

■編制の影響

編制を行なった部隊は、燃料・残弾数・経験値などが、2つの部隊の間で平均化されます。

部隊の【変形】

■変形の方法

変形とは、通常は移動中陣地の移動形態を取っている部隊が、対空陣地などの射撃形態に変形するものです。要するにトレーラーで運んでいた砲やミサイル発射台をその場に固定するようなイメージととらえてください。

潜水艦も、浮上型と潜水型に変形します。この場合は変形というよりは、文字どおり浮上航行か潜水航行するかを選ぶことになります。

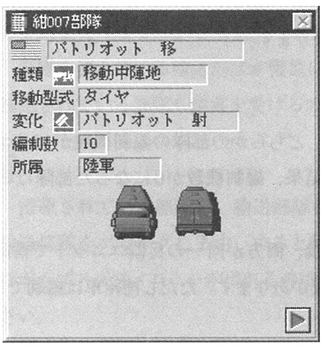
変形させるときは、変形可能な部隊を選択して、ツールバーの【変形】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【変形】を選択実行します。すると即座に部隊がもう一方の形態に変形します。

■変形の影響

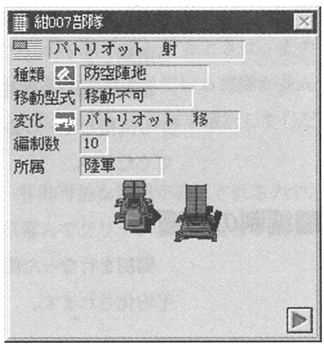
変形した部隊は、後で再び変形コマンドを選ぶことで、移動形態に戻ることができます。

射撃形態の部隊が移動形態に変形したときは、そのターンでの移動などは行なえません。

変形可能な部隊が戦闘で損害を被った場合は、もう一つの形態に変形したときも損害が持ち越されます。残弾数も同様に持ち越されます。



←パトリオットの移動形態



パトリオットの射撃形態→

【武装交換】

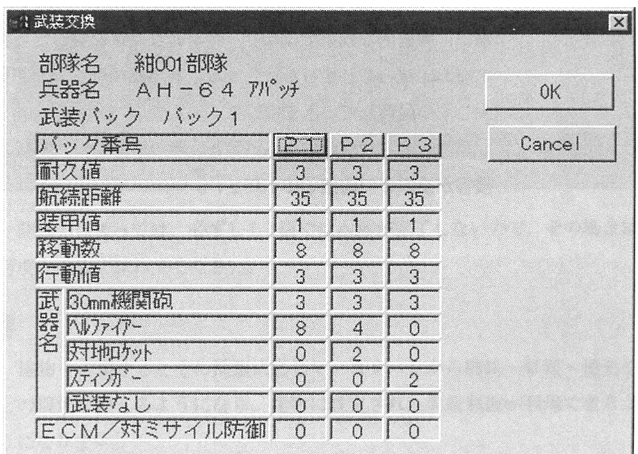
■武装交換の方法

一部の兵器ユニットは、武装の種類と弾薬数の組み合わせ（武装パック）を切り替えることができます。たとえば、通常は対地ミサイルを積んで前線で地上部隊相手に戦っている航空機に、対空ミサイルを積んで、臨時の迎撃任務に就かせるといったことが可能になります。

武装を交換するときは、その部隊が補給可能な建物地形のヘックスにいるか、補給可能な部隊に搭載されている必要があります。このときツールバーの【武装交換】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【武装交換】を選択実行すると、【武装交換】ダイアログが表示されます。

武装パックに並んでいる数値は弾薬数です。ここが0になっているものは、その武器が武装パックに含まれていないことを表しています。

武装パックによっては、搭載燃料や移動力などに影響を及ぼすものもあります。



ここで、武装パック（Pack）の種類を意味する【P1】【P2】【P3】のどれかのボタンをクリックして武装パックを交換します。最後に【OK】ボタンをクリックすると武装交換が完了します。一度武装交換すると、あらためて武装交換し直すまで、その部隊の武装は交換したものになります。

【爆撃】

■爆撃の方法

射程が0の特殊な爆弾を持った部隊は、敵国の都市や工場などの建物地形に対して爆撃を行なうことができます。

爆撃は、その部隊が建物ヘックスの上にいるときに、ツールバーの【爆撃】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューから【爆撃】を選択して実行します。

■爆撃の影響

爆撃された建物は、耐久度が減ります。耐久度が減った建物は、建物の規模が大→中→小へとスケールダウンしていきます。耐久度が0になっても建物は破壊されず、単に規模が予備を表わす「予」になるだけです。ただし、戦術級モードが終了して戦略級モードに戻ったとき、通常の無傷な状態と比べて、得られる収入・工業力・燃料が減ってしまいます。つまり爆撃は、戦術的な効果ではなく、戦略的な効果を狙った行動なのです。

なお、減ってしまった耐久度は、戦略級モードの週が更新されるたびに、少しずつ回復していきます。

建物地形に爆撃が加えられると、その周囲6ヘックスに存在する部隊にも被害が及ぶので注意してください。

【占領】

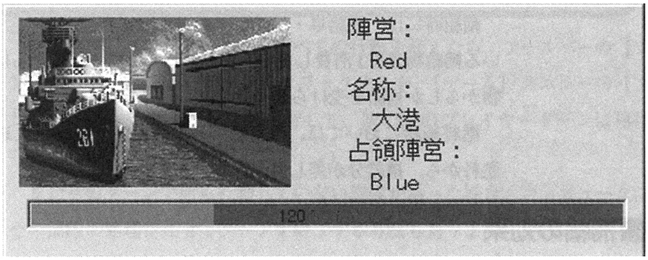
■占領の方法

敵国や中立国の建物の上に占領可能な部隊がいるときに、ツールバーの【占領】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【占領】を選択実行すると、占領を行なえます。

占領可能な部隊とは、一般歩兵・空挺部隊・歩兵戦闘車・機械化歩兵・空中機動歩兵の5種類の兵器タイプの部隊です。

占領を行なうと、その建物の防衛力が減ります。そしてその残りの値が0になってはじめて占領が完了します。

防衛力がどれだけ減ったかは、占領実行時に表示されるダイアログで確認できます。ダイアログのバーグラフが自国陣営の色だけで占められた状態になれば占領完了です。



防衛力によっては、必ずしも1回では占領が完了しないので、その場合は何度か占領を試みてください。

■占領の影響

建物を占領するとその種類に応じて、次ターンから補給・修理・補充などの機能が使えるようになり、建物に設定された索敵範囲が利用できるようになります。

また首都を占領すると、その国を打ち破ったことになります。

補給

■補給の方法

部隊は、移動で消費した燃料や戦闘で消耗した弾薬を、ターンの最初に自動的に回復することができます。これが一般的な補給です。ただし、このとき、補給される部隊は、兵器タイプに応じた補給可能地点にとどまっていなければなりません。

■補給可能地点

●地上部隊・・・・・・・・首都・都市・工場の上、補給車の隣
●海上部隊・・・・・・・・港・造船所の上、補給艦の隣
●航空機部隊・・・・・・空港の上、空母・揚陸艦の中、給油機の隣（燃料のみ）
●ヘリ・VTOL機・・空港の上、空母・揚陸艦・輸送艦の中、補給車の隣

補給時には、補給車・補給艦・給油機は、1部隊に補給するたびに積んでいる補給物資を1消費します。またこれらの補給部隊自らは、補給可能な建物からしか補給を受けられません。

燃料補給においては、戦術級モードの冒頭で戦場拡大地図に持ち込んだ燃料から、補給分が差し引かれていきます。

■補給の効果

補給を受けた部隊は、消費した燃料と弾薬が満杯の状態に戻ります。

修理・補充

■修理・補充の方法

修理とは、戦闘で損なわれた部隊のユニットごとの耐久力を回復する効果で、補充と同様、ターンの最初に自動的に行なわれます。修理が可能な地点は部隊の種類ごとに制限が設けられています。修理には資金や工業力はかかりません。

補充は、戦闘で失われた部隊の編制数そのものを回復する効果で、修理と同様、ターンの最初に自動的に行なわれます。ただし【オプション】の設定で手動にしてある場合は、補充可能な部隊ごとに補充するかどうかのダ

イアログが表示され、【OK】ボタンをクリックしないと補充は行なわれません。補充が可能な地点は部隊の種類ごとに制限が設けられています。艦船などの大型ユニット部隊は、編制数が1なので、補充ではなく修理が行なわれます。補充では、編制数が1機回復するごとに、部隊価格の10分の1の資金が消費されます。

■修理・補充可能地点

●地上部隊…………首都・都市・工場
●海上部隊…………港・造船所
●ヘリ・航空機部隊…・空港

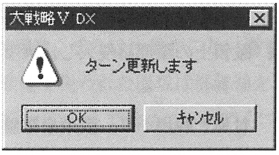
どれだけの量の耐久力が回復するかや、編制数がいくつ補充されるかは、コンピュータがランダムに決めます。

ターンの終了

自国のプレイヤーターンで、すべての行動を終えたら、ツールバーの【プレイヤーの行動終了】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【プレイヤーの行動終了】を選択実行して、次の国のプレイヤーターンに移行します。

まだそのターンで何も行動していない部隊があった場合、コンピュータにその部隊の処理を任せてターンを終了する方法もあります。その場合、ツールバーの【コンピュータ実行後行動終了】ボタンをクリックするか、【ゲーム】メニューの【コンピュータ実行後行動終了】を選択実行して、次の国のプレイヤーターンに移行します。

こうしてすべての国の処理が終わると、また次のターンが開始され、いずれかの国が戦場拡大地図上での勝利条件を満たすまでターンが繰り返されます。戦場拡大地図上で戦闘の決着がつくと、戦略級モードの実行フェーズに戻ります。



部隊のパラメータ

■部隊と兵器の詳細情報

部隊並びに部隊を構成する兵器ユニットには、詳細なパラメータデータが設定されています。ここでは、【選択部隊】パレットに表示された項目と、そこから呼び出せる【INFO:兵器データ】ウィンドウの項目にしたがって、それらの項目内容を解説します。

●生産タイプ　兵器の生産タイプ名を国籍で表記。P.25～26を参照。

●兵器ユニット名　兵器の具体的なユニット名。

●兵器タイプ　部隊を構成する兵器のタイプをアイコンと名称で表示。各々のタイプに応じて戦闘相手の向き不向きがあるので、その特性を知ることが重要。なお、ここで分類される兵器タイプは以下のようになっている。

■空中部隊

ステルス戦闘機	空戦能力は高いが、通常の戦闘機と比べて価格が非常に高い。
要撃機	空港や空母などの局地防衛向き。航空機の迎撃に特化された兵器。
戦闘機	空中戦の主役。武器も豊富で、敵航空部隊の撃破に欠かせない。
戦闘攻撃機	武装を変更することで、空戦と地上攻撃用に使い分けができる。
攻撃機	誘導爆弾や対地ロケットで地上部隊を叩くのが得意。
VTOL機	ヘリ同様、補給車からの補給が可能。ただし航続距離が短い。
大型輸送機	地上部隊全ての種類を空輸できる。搭載燃料も大量。
小型輸送機	主力戦車以外の地上部隊を空輸する。格納庫は小さい。
対潜哨戒機	潜水艦の哨戒を行う。海中視界が広いので潜水艦にとって脅威。
早期警戒機	高空視界がとくに広いので、航空機による奇襲にそなえられる。
電子戦機	5ヘックス以内の自軍部隊が攻撃を受けたとき、レーダー妨害によって敵ミサイルの命中率を半分に下げることができる。ECMと違って、電子戦機器は減らない。また攻撃を受ける自軍部隊がECMを装備していた場合は、相乗効果で敵ミサイルの命中率が4分の1にまで下がる。
偵察機	高速に移動できて通常視界も広いので敵の偵察には欠かせない。
給油機	航空機への空中給油を行い、自国機の行動範囲を大きく広げる。
爆撃機	大型爆弾を搭載可能。建物への戦略爆撃を主任務とする。
ステルス爆撃機	敵領土の深部に侵入し、大型爆弾で建物爆撃するのに最適。高価。

■ヘリ部隊

攻撃ヘリ	対地上戦用ヘリ。戦車を撃破するための対戦車ミサイルを装備。

対潜ヘリ	潜水艦の索敵・攻撃が任務。沿岸の哨戒に向く。
空中機動歩兵	ヘリで移動する占領可能部隊。武装は貧弱だ。
■地上部隊	
主力戦車	地上戦の主力兵器。戦線を維持するには欠かせない。
軽戦車/偵察車両	移動力があるので、最前線拠点の確保・防衛にあたらせたい。
空挺戦車	輸送機で輸送し、敵部隊の後方撹乱を行なうのに向く。
対戦車車両	主力戦車を撃破できる武装を持つが、移動力が少ない。防衛向き。
自走砲	長射程の砲撃により敵に間接射撃を浴びせる。移動力は低い。
自走ロケット砲	間接射撃兵器。敵の集中箇所にメガヘックス攻撃を浴びせられる。
対空ミサイル車両	敵の航空部隊にミサイル攻撃を行なえる。対空攻撃力が高い。
自走対空砲	射程が短いので、主にヘリが目標。地上戦の行なえるものもある。
歩兵戦闘車	占領可能部隊。機械化歩兵に比べて地上戦の能力が高い。
機械化歩兵	歩兵戦闘車と同様占領可。戦闘能力の低さを移動力でカバーする。
ジープ	大きな移動力で、最前線の地上偵察を行なう。
補給車	地上部隊全てとヘリ・ＶＴＯＬへの燃料や弾薬補給を行なう。
一般歩兵	建物の占領を行なえるが、移動力が少ないのが難点。
空挺部隊	基本能力は一般歩兵とほぼ同じだが、保持できる弾薬が少ない。
■海上部隊	
戦艦	海戦では最大の攻撃力と防御力を誇る。まさに浮かぶ砲台。
巡洋艦	対艦・対空兵器を豊富に持ち、戦艦に次ぐ攻撃力を持つ。
駆逐艦	大型艦船の護衛が任務。対海中・対空能力が高い。
フリゲート艦	海中視界が広く、潜水艦の攻撃から大型艦船を守る。
空母	主な航空機やヘリを搭載できる機動部隊の要。
ヘリ空母	ヘリ・ＶＴＯＬのみ搭載可能な小型の空母。
揚陸艦	港・造船所・浅瀬で地上部隊を積下ろしする。ヘリやＶＴＯＬ、ホバークラフトの搭載も可能。
輸送艦	港・造船所で地上部隊を積み下ろしする。攻撃・防御は弱い。
潜水艦	対艦用の魚雷やミサイルが装備されている。海中にいるため、発見されにくい。
ホバークラフト	陸上部隊を搭載して、電撃的な攻撃・占領を可能にする。搭載燃料は非常に少ない。

●編制数　部隊を構成するユニットの機数、または台数のこと。通常は10だが艦船部隊などの大型兵器は編制数が1になる。戦闘で失われた機数は部隊補充で回復する。0になると部隊が全滅してしまう。【選択部隊】パレットではユニットアイコン数で表示される。

●耐久力　部隊を構成するユニットの1台1台が持つヒットポイントのようなもの。これが0になるとそのユニットは破壊される。戦闘で減った耐久力は、修理で回復する。【選択部隊】パレットではユニットアイコンの下に数字で表示される。

●軍団名　その部隊が所属する軍団名。

●部隊長名　部隊を率いる部隊長の名前。

●行動力　部隊が移動や戦闘などの行動を取るときに消費されるポイントのこと。P.61を参照。

●移動力　1ターンに合計どれだけ動けるかを表わした数。この数値が大きいほど1ターンで遠くまで進める。基本的には移動力分だけヘックスを移動できるが、通過する地形の消費移動力によって進めるヘックス数が減る。消費した移動力はターンごとに回復するが、次ターンに持ち越したりはできない。

●燃料　燃料は移動力を1消費するたびに1減るが、補給で回復する。なお、空中部隊は、まったく移動せずに上空に滞空するだけでも、あるいは少ししか移動しなくても、必ず1ターンごとに移動力の半分の燃料を最低限消費する。

●練度（LV.）　部隊の熟練度のこと。0から5へと上がっていく。経験値が100に達することで1段階上がる。レベルが高いほど攻撃・防御が有利になる。経験値は、戦闘に参加する・敵に損害を与える・敵ユニットを撃破する・敵部隊を全滅させる・エリアを占領する・戦場地図上で勝利するなどの要素で得ることができる。

●残弾　武器の残弾をグラフィックス表示。黒くなったものが消費した弾。

●ECM　ECM兵器があると、敵からミサイル攻撃を受けたときに、命中率が半分になる。ECM兵器があるときは、残弾のグラフィックス表示欄の隅に「ECM」と表示。使用可能回数は、武装パック欄の「対ミサイル」欄に表示される。

●顔写真　部隊長の顔写真。

●階級　部隊長のレベルのこと。曹長から大佐まで7段階ある。経験値が100に達することで1段階上がる。階級が一定の段階に達すると特殊な技能を習得できる。

●技能　部隊長だけに許された特殊技能で、6種類まで持てる。技能を持った部隊長がいると、部隊にもその効果がおよぶ。【選択部隊】パレットでは、部隊長を拡張表示したときに部隊長の階級欄の下にこの技能を表すマークが表示される。

●移動形式　兵器の移動の形式を分類したもので、移動不可・航空機・超低空機・高機動ヘリ・ヘリ・キャタピラA・キャタピラB・水陸両用車A・水陸両用車B・高機動タイヤ・タイヤ・歩兵・艦船・小型船舶・潜水艦・ホバーの16種類がある。移動形式の違いで、地形ごとの消費移動力も異なってくる。

●変形　その部隊が変形を行なえるときの種別。変形できる兵器には、変形後の兵器タイプアイコンなども表示される。

●所属　その兵器ユニットが所属することができる軍団の種類で、陸軍軍団・空軍軍団・海軍軍団・海軍ヘリ軍団・海軍航空軍団の5種類がある。

●兵器グラフィック　兵器の具体的なグラフィック画像。

●武装パック　部隊は最大3種類の武装パックから1つを選べる。パック欄には、具体的な武装名と弾薬数が表示される。パックによって、搭載燃料が変わることもある。武装パック欄に載っていない武装ごとの特性は【武装表】ウィンドウで確認できる。

●装甲値　その兵器ユニットの装甲の堅さを表した値。この数値が大きいと、たとえ敵弾が命中してもダメージが少なくて済む。

●攻防種別　その武装が、攻撃専用か（攻専）・防御専用（防専）・攻防（攻撃防御両用）か表したもの。

●開発値　その兵器が開発されるのに必要な工業力を示したもの。

●視界　その部隊が索敵を行なえる視界の範囲。部隊そのものがいるヘックスは数えない。つまり索敵範囲が1なら、部隊がいるヘックスの周囲6ヘックスが見渡せるということになる。視界には高空視界・低空視界・地上視界・海中ソナーの4種類があるが、それぞれのヘックス数が表示される。

●格納庫種別　部隊が搭載できる兵器タイプを英字で表示。実際に部隊を搭載している場合、選択部隊パレットでは、搭載されている部隊の兵器タイプアイコンが、格納庫上に表示される。

●搭乗種　その兵器が輸送部隊に搭乗するときの搭乗種別で、英字で表記される。輸送部隊の格納庫の種別がこの種別をサポートしていないと搭乗することはできない。

●価格　その兵器を部隊として軍団に編制するときの価格。

●武装別攻撃率　搭載している武装で高空航空機・低空航空機・ヘリ・車両・歩兵・艦船・潜水艦に対して攻撃を仕掛けたときの攻撃率。同じ武装でも、搭載している機体の性能で攻撃率が変わってくる点に注意。

●射程　搭載している武装別の射程距離をヘックス数で表示。

●回避　高空航空機・低空航空機・ヘリ・車両・歩兵・艦船・潜水艦の7種類から攻撃を受けたときの攻撃回避率を表示。数値が高いほど敵弾が命中しにくくなる。

各種表・地図ウィンドウの見方

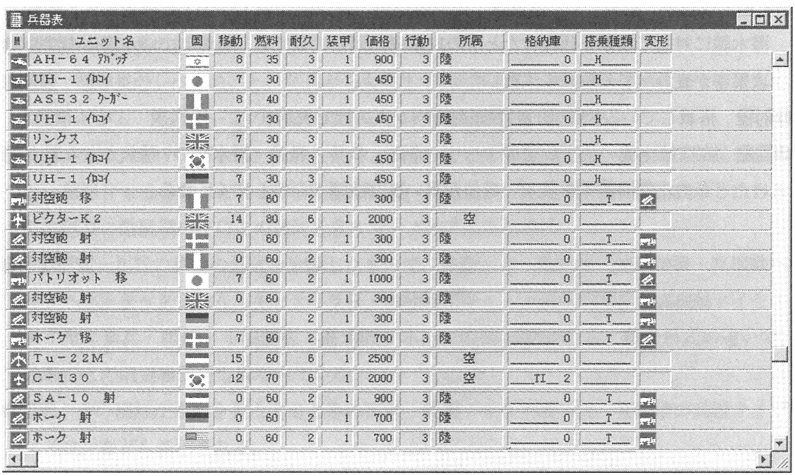
大戦略Ｖ DXには、複雑なゲームの進行を手助けするための表がいくつも用意されています。ここではそれら表ウィンドウや地図ウィンドウの見方を紹介します。なお、表ウィンドウ類は【表】メニューから、地図ウィンドウ類は【ウィンドウ】メニューからそれぞれ選択して表示します。

■【兵器表】ウィンドウ

このウィンドウでは、兵器ユニットの詳しいデータを一覧表示で確認できます。一覧できる項目は左から兵器タイプアイコン・兵器の「ユニット名」・生産タイプの「国」・ユニットの「移動」力・最大積載「燃料」・「耐久」力・「装甲」値・1部隊分の「価格」・「行動」力・「所属」する軍団・「格納庫」の種類と「数」・輸送されるときの「搭乗種類」・「変形」形態となっています。

この表では【国】ボタンメニューで、ユニットを国別に表示させることができます。また、その他の各項目ボタンをクリックすることで、一覧を並べ替えることもできます。

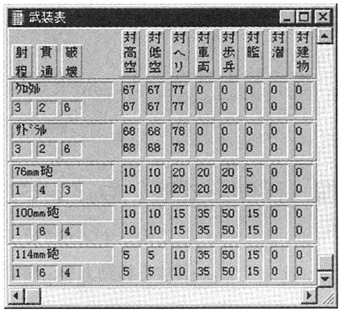
兵器リストをダブルクリックするか、アプリケーションウィンドウの中にドロップすることで、【INFO:兵器データ】ウィンドウを呼び出すことも可能です。



兵器表

	ユニット名	国	移動	燃料	耐久	装甲	価格	行動	所属	格納庫	搭乗種類	変形
	AH－64 ｱﾊﾟｯﾁ		8	35	3	1	900	3	陸	0	H	
	UH－1 ｲﾛｺｲ		7	30	3	1	450	3	陸	0	H	
	AS532 ｸｰｶﾞｰ		8	40	3	1	450	3	陸	0	H	
	UH－1 ｲﾛｺｲ		7	30	3	1	450	3	陸	0	H	
	リンクス		7	30	3	1	450	3	陸	0	H	
	UH－1 ｲﾛｺｲ		7	30	3	1	450	3	陸	0	H	
	UH－1 ｲﾛｺｲ		7	30	3	1	450	3	陸	0	H	
	対空砲 移		7	60	2	1	300	3	陸	0	T	
	ビクターK2		14	80	6	1	2000	3	空	0		
	対空砲 射		0	60	2	1	300	3	陸	0	T	
	対空砲 射		0	60	2	1	300	3	陸	0	T	
	パトリオット 移		7	60	2	1	1000	3	陸	0	T	
	対空砲 射		0	60	2	1	300	3	陸	0	T	
	対空砲 射		0	60	2	1	300	3	陸	0	T	
	ホーク 移		7	60	2	1	700	3	陸	0	T	
	Tu－22M		15	60	6	1	2500	3	空	0		
	C－130		12	70	6	1	2000	3	空	TI 2		
	SA－10 射		0	60	2	1	900	3	陸	0	T	
	ホーク 射		0	60	2	1	700	3	陸	0	T	
	ホーク 射		0	60	2	1	700	3	陸	0	T	

■【武装表】ウィンドウ



【武装表】ウィンドウでは、武装ごとの「射程」距離・「貫通」力・「破壊」力・対高空・対低空・対ヘリ・対車両・対歩兵・対艦・対潜・対建物の8種類の対象別の攻撃命中率が表示されます。

武装リストをダブルクリックするか、アプリケーションウィンドウの中にドロップすることで、【INFO:武装データ】ウィンドウを呼び出すことも可能です。

■【戦闘部隊表】ウィンドウ

【戦闘部隊表】ウィンドウの使い方はP.68を参照してください。

■【戦闘軍団表】ウィンドウ

【戦闘部隊表】ウィンドウの使い方はP.63を参照してください。

■【部隊長表】ウィンドウ

このウィンドウでは、ゲームに用意されている部隊長を一覧表示できます。一覧できる項目は左から「部隊長名」・部隊長の現在の「階級」・「職業」・現在している「技能」・部隊長が率いている「配置部隊」となっています。部隊長が率いていた部隊が全滅してしまった場合も部隊長は死ぬわけではなく、このうちの「配置部隊」の欄に「入院」と表示されてリストアップされます。なお、「入院」の横に数字が表示されますが、これは入院期間を週の長さで示したものです。

この表では、部隊長名・階級・職業・技能・配置部隊の各項目ボタンをクリックすることで、一覧を並べ替えることもできます。



また、隊長リストをダブルクリックするか、表ウィンドウの外のアプリケーションウィンドウ内にドロップすることで、【INFO:部隊長データ】ウィンドウを呼び出すことも可能です。

■【地形表】ウィンドウ

このウィンドウでは、戦場拡大地図を彩る数々のヘックス地形のグラフィックスイメージ・「地形名」・地形「防御率」を一覧できます。

地形表

地形名	防御率
空白	0%
平地	0%
砂地	0%
荒地	10%
湿地	0%

■【移動形式表】ウィンドウ

このウィンドウでは、地形ヘックスを1ヘックス通過するごとに部隊が消費する移動力を、移動形式・地形名別にマトリックス表示した表です。

移動型式表

地形名 / 移動型式	鉄道	道路	首都	都市	工場	造船所	製油所	空港	港	空白	平地	砂地	荒地	湿地	薮	森	丘	山	山岳	川	湖	浅瀬	海	雪原	雪薮	雪森	雪丘	雪山	雪山岳	凍結川	凍結湖	がれき
移動不可	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
航空機	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
超低空機	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
高機動ヘリ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	1
ヘリ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	3	0	1	1	1
キャタピラA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	3	1	2	2	4	0	3	0	3	0	2	2	3	3	4	0	2	3	1
キャタピラB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	4	1	2	2	4	0	4	0	4	0	2	2	3	3	4	0	2	3	1
水陸両用車A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	2	2	4	0	2	4	2	4	2	2	3	3	4	0	2	3	1
水陸両用車B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	3	2	1	2	3	5	0	2	4	2	4	2	2	3	4	5	0	2	3	2
高機動タイヤ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	3	3	1	2	3	5	0	3	0	3	0	2	2	3	4	5	0	2	3	2
タイヤ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	3	4	2	2	3	5	0	4	0	4	0	3	3	3	4	5	0	3	4	2
歩兵	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	0	2	0	1	1	1	1	2	2	1	1	2
艦船	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
小型船舶	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
潜水艦	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

■【地域表】ウィンドウ

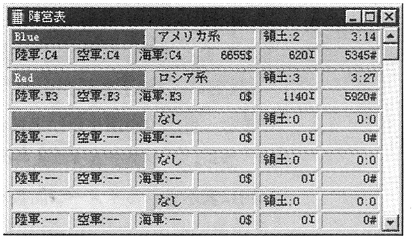
このウィンドウでは、世界地図のエリアを一覧表示できます。表示項目は左からエリア座標・エリアの「地域名」・エリア内の「建物」総数・建物の「内容」となっています。内容欄に表示される建物名は、「首」が首都の存在を示し、「港」は港マークがあることを、「空」は空港マークがあることを表わしています。

地域表

XY	地域名	建物	内容
D3	First Contact	26	空
E3	Red Isle	22	首港空
F3	F 3	0	
G3	G 3	0	
H3	H 3	0	
A4	A 4	0	
B4	B 4	0	
C4	Capital of Blue	16	首港空
D4	Blue Isle	21	港
E4	Desert Factory	0	

この表ではエリアリストをダブルクリックするか、アプリケーションウィンドウの中にドロップすることで、【INFO:地域データ】ウィンドウを呼び出すことも可能です。

■【陣営表】ウィンドウ



最大8ヶ国の陣営データが表示されます。リストは上から順に2段ずつ、陣営別に区切られています。表示項目は上段左から右に向かって、陣営名（国名）と色分け・生産タイプ・領土エリア数・軍団数:部隊数、下段左から右に向かって、陸軍編制エリアの座標・空軍編制エリアの座標・海軍編制エリアの座標・予算残高・工業力・保有燃料となっています。

この表では、陣営リストをダブルクリックするか、アプリケーションウィンドウの中にドロップすることで、【INFO:陣営データ】ウィンドウを呼び出すことも可能です。

■【戦歴表】ウィンドウ

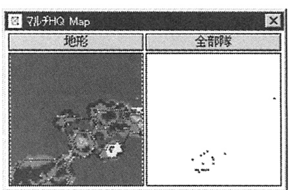


現在プレイ中のゲームマップでの、陣営別の戦略行動の記録が古い方から順に表示されます。

■【HQマップ】ウィンドウ

【戦場拡大地図】ウィンドウの使い勝手を向上するウィンドウとして、常時表示させておきたいのが【HQマップ】ウィンドウです。

このウィンドウには、戦場拡大地図の縮小イメージが表示されますが、イメージの任意の場所をクリックするか、四角いビューカーソルをドラッグすることで、【戦場拡大地図】ウィンドウの表示領域を、目的地まで一気にジャンプさせることができます。





その他

【HQマップ】ウィンドウでは、イメージ上部のボタンメニューで、表示されるイメージの種類を【地形】【建物】【陸地】【全部隊】【高空レーダー】【低空レーダー】【地上視界】【海中ソナー】の中から選ぶことができます。また、自国の軍団を軍団別に表示することも可能です。

さらに、システムメニューの【マルチマップ】メニューでは、ウィンドウ内に表示されるイメージ面数を2〜4面の間で増減させることも可能です。

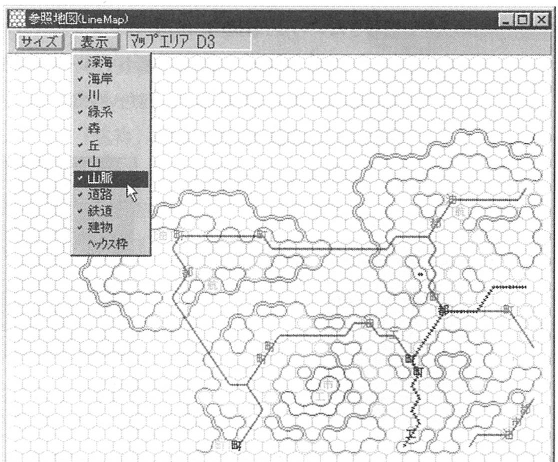
■【参照地図】ウィンドウ

戦略級モードでは、各エリアの具体的なヘックス地形を直接確認する術がありませんが、この【参照地図】ウィンドウを用いれば、白地図に似たヘックス地形地図を表示できます。

参照地図にエリア内の地形を表示したいときは、世界地図上のエリアをこのウィンドウ内にドラッグ＆ドロップします。するとヘックス地形がラインアートで表示されます。どのエリアが現在表示されているかはウィンドウ上部のエリア欄で確認できます。

表示比率はウィンドウ上部の【サイズ】ボタンメニューで6〜1の間で変更できます。また【表示】ボタンメニューでは、深海・海岸・川・緑系・森・丘・山・山脈・道路・鉄道・建物・ヘックス枠の中から、地形要素を任意に表示オン・オフできます。

もうひとつのまるで印象の違う戦場地図をお楽しみください。



その他

【INFO:～データ】ウィンドウの見方

プレイをするうえで、けっして主役ではないけれど、各種データを手軽にのぞける便利な小ウィンドウが【INFO:～データ】という名のついたウィンドウ群です。

【INFO:～データ】ウィンドウは、表ウィンドウや地図ウィンドウ上のリストやアイコンを、ダブルクリックしたり、大戦略V DXアプリケーションウィンドウ内や情報バー上にドラッグ＆ドロップすることで表示できます。

■【INFO:兵器データ】ウィンドウの表示

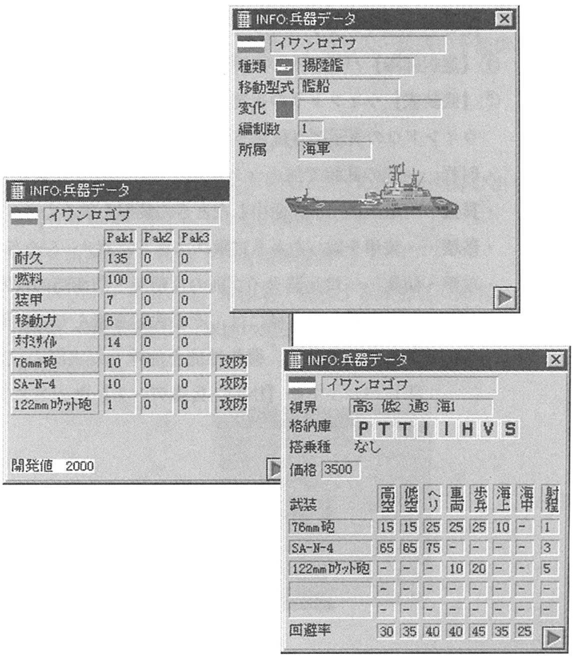
【INFO:兵器データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【選択部隊】パレットの兵器名

②【兵器表】ウィンドウの兵器リスト

③【軍団編制】ダイアログ下段左の【ユニットリスト】の兵器ユニット

このウィンドウの右下にある三角形をクリックすると、兵器データ表示の



その他

ページが切り換わります。

ウィンドウの表示項目については、P.84の『部隊のパラメータ』の項を参照してください。

■【INFO:部隊長データ】ウィンドウの表示

【INFO:部隊長データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【選択部隊】パレットの部隊長名

②【部隊長表】ウィンドウの部隊長リスト

③【軍団編制】ダイアログ下段右の【部隊長リスト】の部隊長

ウィンドウの表示項目については、P.26の『ユーザーキャラクターの作成』の項を参照してください。



■【INFO:武装データ】ウィンドウの表示

【INFO:武装データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【選択部隊】パレットの残弾数グラフィックス

②【武装表】ウィンドウの武装リスト

ウィンドウの表示項目は以下の通りです。

・射程……その武装で何ヘックス離れた敵部隊を攻撃できるかの射程距離

・貫通……敵ユニットに命中したときの装甲を破る力

・破壊……装甲を破ったときに敵ユニットにダメージを与える度合い

・攻撃・防衛……対兵器タイプ別の攻撃時・防衛時の攻撃率。ただし、ここで表示される値には、その武装を積んでいる機体の性能は加味されていません。機体性能を加味した実際の攻撃率は、【選択部隊】パレットか【INFO:兵器データ】ウィンドウの攻撃率欄で確認できます。



■【INFO:地域データ】ウィンドウの表示

【INFO:地域データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【世界地図】ウィンドウ上のエリア

②【地域表】ウィンドウのエリアリスト



このウィンドウでは、エリア名・気候・天候・エリア内の都市数・エリア内の工場数・そのエリアを領有している国の陣営名を確認できます。

■【INFO:陣営データ】ウィンドウの表示

【INFO:陣営データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【世界地図】ウィンドウ上の首都エリアの天候マーク

②【選択部隊】パレットの生産タイプ国旗

③【陣営表】ウィンドウの陣営リスト



このウィンドウでは、各国の陣営名（国名）・生産タイプ・現在の予算残高・現在の総工業力・領土全体の占領都市数・領土全体の工場数・次週の予想収入・次週の予想供給工業力・領有エリア総数が確認できます。

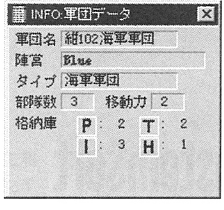
■【INFO:軍団データ】ウィンドウの表示

【INFO:軍団データ】ウィンドウは以下の場所から呼び出せます。

①【世界地図】ウィンドウ上の軍団マーク

②【選択部隊】パレットの所属軍団名

このウィンドウでは、軍団名・所属する陣営名（国名）・軍団タイプ・部隊数・軍団移動力・軍団の輸送部隊が持つ格納庫の種類と搭載可能数が確認できます。



その他

■ご注意■

1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2) このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3) この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4) 内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5) 運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは……
電子メール：support@ss-alpha.co.jp
WEB：http://www.ss-alpha.co.jp/

マニュアル制作：アップルシティ
表紙デザイン： ベースクリエイティブ
1996年12月初版発行
1997年2月第2刷発行

SystemSoft

システムソフト・アルファー株式会社
本　　社　〒150-0011　東京都渋谷区東1丁目26番30号　渋谷イーストビル
福岡支社　〒810-0001　福岡県福岡市中央区天神3丁目10番30号5Ｆ